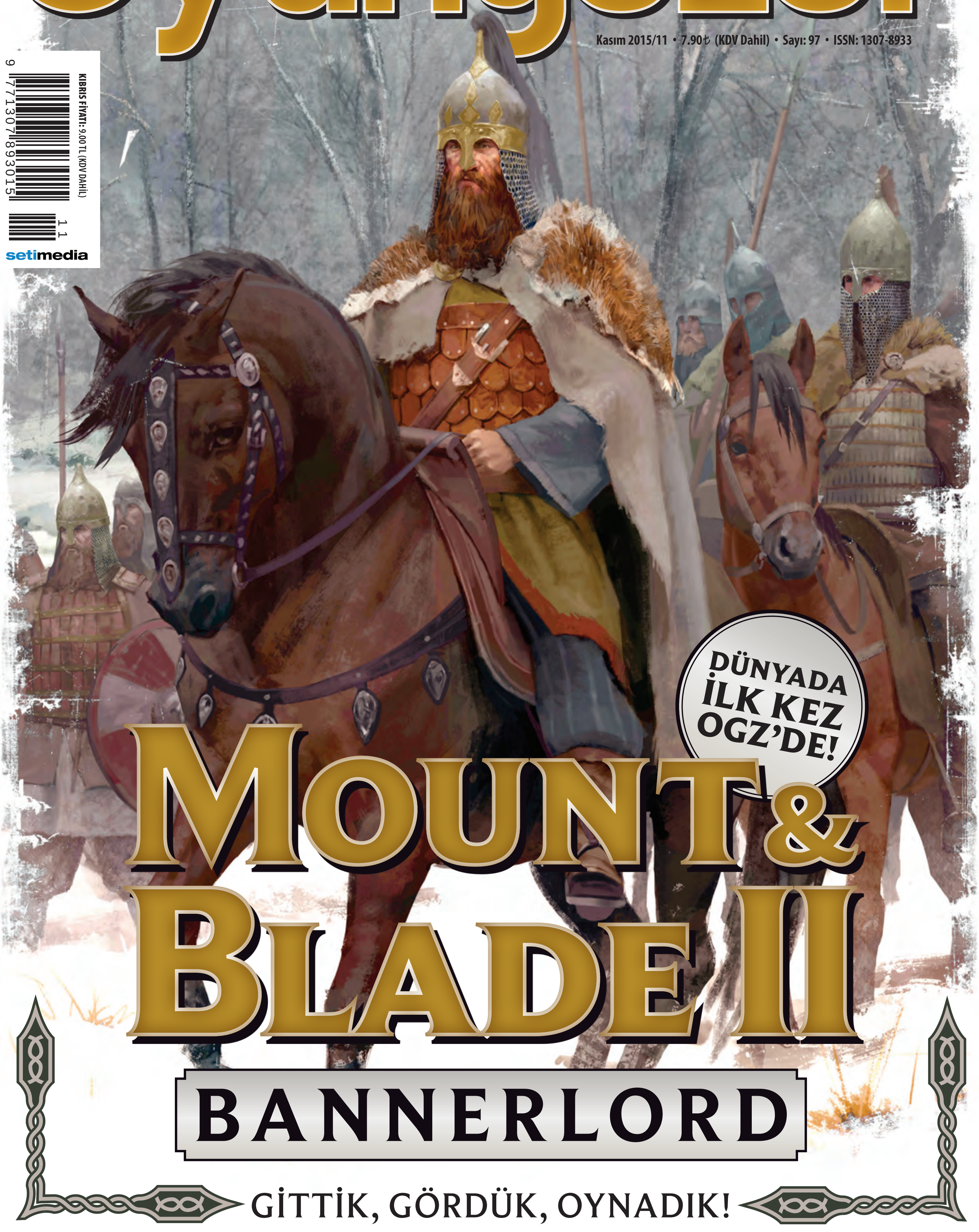
YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Kasım 2015/11 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 97 • ISSN: 1307-8933

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)

setimedia



DÜNYADA İLK KEZ OGZ'DE!

Mount & Blade II

BANNERLORD

GİTTİK, GÖRDÜK, OYNADIK!




SYF. 34

#97 Oyungezer Kasım 2015

İÇİNDEKİLER



ÖN İNCELEME



34 FAR CRY PRIMAL

Himalayalar'dan sonra yeni hedefimiz Taş Devri oldu. Ubisoft'un kafasına cilalı taş falan mı düştü ya?

52 ASSASSINS CREED: SYNDICATE

Unity ile seriye dair tüm umutlar yok olunca, sendika duruma müdahale etti.



SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

58 SOMA

Yapay zekâ belki de o kadar yabancı değildir? Belki sadece anlaşılmak istiyordur?



ALT

MEDDYA

DATA

PiKSEL











C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

SEKİZİNCİ YAŞIN KUTLU OLSUN OGZ!

Bundan tam sekiz yıl önce çıkan ilk Oyungezer'e bakıyorum. Kapağında duran Gordon Freeman'ın tedirgin bakışları -o gün için bilinçli bir tercih değildi ama- tam da içinde bulunduğumuz ruh halini yansıtıyormuş. Geriye beş kuruş bırakmadan, o tarihe dek biriktirdiğimiz her şeyi yatırdığımız bir şeydi *Oyungezer Sayı 1*. "Her şey" derken ciddiyim. Sadece paramızı değil, tüm bilgimizi, hevesimizi, ruhumuzu, ideallerimizi bir şekle şemale sokma biçimiydi bizim için o ilk dergi. Arayışlarımızı, hatalarımızı, eksik yanlarımızı ve gereksiz uçuk beklentilerimizi de tabii...

Bu sekiz yılın içinde anlatılmaya değer çok hikâye var, tartışılacak binlerce konu başlığı. Ah edilecek, yok sayılacak, kahkahalarla gülüp dalga geçilecek, iç geçirip "keşke yine olsa" denecek o kadar çok şey var ki... Yıllar geçtikçe daha da zorlaşıyor o yüzden kutlama yazılarını yazmak. Ama bir yandan da, kendi adıma dergiyle birlikte olgunlaştıkça (yaşlandıkça demedim bak, ona göre), meselenin doğum günleri olmadığını, Oyungezer'in her sayısının zaten bu hikâyeleri bir şekilde anlattığını fark ediyorum. Bazen bir kenara sıkışan bir cümle, bazen sayfalarca süren bir dosya konusu, bazen bir resimaltı, bazen de sizden gelen bir mektup anlatıyor derdimizi.

Mektup demişken... Bu ay sekizinci yıl kutlamaları kapsamında dergi kadrosu olarak SelamOGZ sayfalarına çöktük. Sizden gelen soruları yanıtlama işini müsaadenizle bir ay erteliyoruz o yüzden. Ama güzel haber; uzun zamandır planladığımız bir başka şeyi gerçekleştirdik! Taleworlds ofisini ziyaret ettik, Mount & Blade II: Bannerlord'u oynadık ve yakaladığımız her detayı kapsamlı bir dosyada bir araya getirdik. Daha doğrusu, Sarp gitti, oynadı, röportajlar yaptı, yazdı. Umarım siz de benim kadar keyifle okursunuz.

Yeni sayıya, yeni yaşa hoş geldiniz!

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ Özel

BU AY KENDİ KENDİMİZE GELİN GÜVEY OLUYORUZ, KUSURUMUZA BAKMAYIN!



SERPİL'E SORUYORUZ!

Bu sene derginin 5. yılını kutluyoruz malumunuz. Peki bunca sene bana nasıl sabrettiniz? Bir de Kasım ayında uzun tavuk olacak mı? *–Ali Sezgin*

Yahu ben seni 3 yıl önce, 5'inci yaşımızı kutlarken tüm tavukları yedin diye kovmamış mıydım? Hâlâ mail atıyorsun. Yok uzun tavuk falan, bitirdin hepsini…

Serpil, Pon Pon Pata-Pon? *–M. İhsan Tatari*

İhsan, tamam, geçti canım, o oyunun üstünden bin yıl geçti. (Tamam tamam, üzülme: Pata-pata-patapon…)

Rüya tamirleri adı altında arıza giderdiğiniz rüya sayısı kaçtır? Kariyeriniz boyunca incelediğiniz Sims ve Civilization'ları üst üste koysak on bin Half-Life levyesi yaptığı doğru mudur? *–Göker Nurbeyler*

Şimdi tabii şöyle… Daha tamir edebildiğim olmadı. Ama zaten piyasa çok kötü be Gökerciğim, kapatıp gitmeyi düşünüyorum. Yeni bir iş var aklımda. Riya tabiri yapayım diyorum, nasıl? Çok para varmış diyorlar ama hayırlısı bakalım.

İncelediğim Civilization'larla buradan Citadel'in tepesine teleferik hattı kurarım, on bin levye ne ki… Sims incelemelerinde o kadar iddialı değilim ama Maxis oyunları diye genellersek, hmm, hesaplayayım (hesaplayamadı).

Kapalı kapılar ardında, **Uzak Doğu'da bir Diablo 3 gold farming şirketinin sahibi** olduğunuz söyleniyor, doğru mu? *–Berkan Cesur*

N'alakası var! Bir türlü ay başlarını yakalayamayan Oyungezer çıkış tarihinin, benim Diablo 3 oynamayı bıraktığımdan beri bir şekilde normale döndüğü söyleminin ise mesnetsiz, çirkin ve boş bir dedikodu olduğunu ifade etmek isterim. Buna kargalar bile güler. **www.serpilsgold.com** *SaFeDD3^^gold&cHeap&welcomeToneWcomers%30discoOuntwww.serpilsgold.com*** Soru için teşekkürler Berkan, konuşacağız.***

Sevgili Serpil, OGZ'nin 8 senelik yaşamı boyunca en hüzünlü hissettiğin, belki umutsuzluğa kapıldığın, hatta belki fona Küçük Emrah verip gözyaşlarına boğulduğun gün hangisiydi? Şöyle güzelce bi düşün bakalım. *–Umut Yanık*

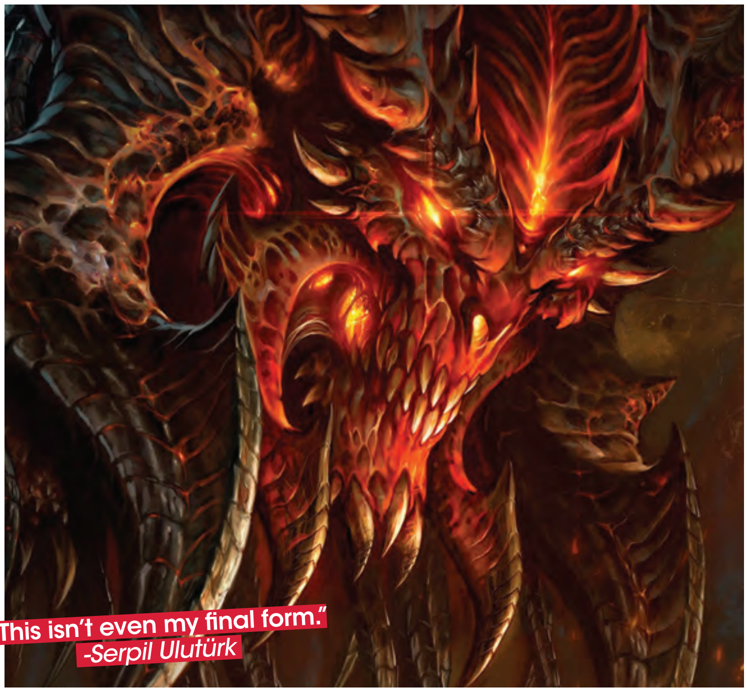
Umutçuğum, derginin matbaaya gitmesine saatler kala SelamOGZ'yi yetiştiremeyeceğini söylediğin sayı hangisiydi? Şöyle güzelce bir düşün bakalım.

Ya hani yaz başı bir yazı vermiştin ya bana sektörel falan alakalı onun son teslim tarihi ne zamandı? Hala yazmam gerekiyor mu? Umudunu kaybettin mi yoksa? Kaybettiysen belki hani yazmasam artık olur mu? Ehi ehi... *–Tuğbek Ölek*

Bu kim? Dergiden biri mi? İsmi de bi acayipmiş, bir yazı hazırlayıp yollasın bakalım güzelse değerlendirelim…

Yazdığın Rüya Tamirleri'ni toplayıp kitap haline getirme planı yok mu ya hâlâ? *–Ömer Akdağ*

Ben yazarlık sevmiyor, ama çok güzel edit biliyor. O yüzden artık sizin kitap projelerinizi bekliyorum, editörlüğü başkasına yaptırırsanız bozuşuruz ama.





SİNAN'IN CEVAPLARI

Bu sorum tüm serbest yazarlar adına gelsin. Kuru ekmek ve su olarak ödediğin maaşımızın ekmek kısmını ne zaman alacağız? Zaten su



Ayın Postacısı Oyungezer

Geçen ay size başka şeyler söz vermiştik, biliyoruz ama o sırada henüz Kasım ayının Oyungezer'in yıldönümü sayısı olduğunun farkında değildik! Yani planlar değişti… Bu ay, yeni yaşımız şerefine yazar kaynaşması yaptık SelamOGZ!'de. Yani kendimiz sorduk, kendimiz cevapladık.

Tabii kaynaşalım derken birazcık sırlarımızı da ortaya dökmüş olabiliriz… Hangi yazar hangi oyunla nerede basıldı? Kim friendly fire'la tüm ekibi taradı? Hangi kötü espri yüzünden derginin satışları yüzde 30 düştü… Ofis içi maillerde neler konuşuluyor? Hepsi burada! Okuyalım bakalım.

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

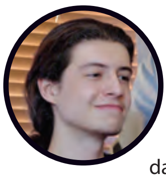
işini yağmurlu havalarda hepimizi bahçeye dizip ağzımızı açtırarak ve havaya baktırarak hallediyorsun. Bari ekmeğimizi esirgeme bizden. Hayır, I'm Bread oyununu maaştan saymıyoruz :)
–M. İhsan Tatari
Bi saniye bi saniye! Sen şimdi ofisin izdüşümünde havadan inen bir suyu, benden habersiz ağzınızı açarak içtiğini itiraf mı ettin?!

Total War'un bir akaryakıt firması ile alakası olduğu konusunda neler söyleyebilirsiniz? *–Göker Nurbeyler*
Sponsorluk anlaşması var. Generaller savaş öncesinde yaptıkları gaza getirici konuşmaları neden yapıyorlar sanıyordun?

Sevgili Sinan, OGZ'nin 8 senelik yaşamı boyunca en bi coşkulu hissettiğin, belki gaza geldiğin, hatta belki fona Christina Aguilera atıp "kıçı kıçı ya ya ta ta" diye twerking yaptığın gün hangisiydi? Hiç düşünmeden ilk aklına geleni söyle. *–Umut Yanık*
Seninle ay ışığında dans ettiğim gün! Aman, gece!

Kuzum ben kendimi bildim bileli diyettesin, artık bu konuda prof sayılabileceğine göre bir konuda danışmak istiyorum. Önüne gelen tatlıyı sektirmeden, M&M'i çuvaldan yerken formunu nasıl koruyorsun? Ayda kaç oyun bitirisem kaç kalori yakarım? Bir de bonus soru çocuk yaptıktan sonra oyunlara vakit var mı? Yoksa bitiyo mu öyle.
–Tuğbek Ölek
Diyetim çok Tuğbek, ödeyemiyorum :) Hem hakkımı yeme (sen de kilo alırsın) yurtdışından sana sipariş verdiğim M&M'leri getirmeye getirmeye «ülkede müthiş bir talep var!» diyen girişimcilerin M&M ithal etmeye başlamalarını sağladık seninle birlikte :) Bonus cevap: Çocuk yaptıktan sonra oyunlara vakit var, ama yan odadan «bık!» diye bir ses gelse koşturduğun için nerede kaldığını unutuyorsun :(

Bir gün tuvaletin önünde karşılaşmıştık, birbirimize yol vermiştik, ben «önden büyükler» demiştim, sen de «yok ben de küçüğümü yapacağım» deyip uzaklaşmıştın. Abi doğruyu söyle, bu espriyi önceden düşünmüş müydün, o an mı aklına geldi? (her iki seçenek de ayrı korkutucu aslında) *–Ömer Akdağ*
Korkarım spontan bir şekilde çıkıyor bu espriler. (Önceden düşünerek nasıl yapayım bu espriyi laayn!?)



EREN OKKA, CEVAP VER!

Her ay DATA sayfalarını dolduracak bu kadar datayı nereden buluyorsun sen guzum? Ayrıca bizim sifon bozuldu, önümüzdeki ay onun çalışma prensibini anlatan bir yazı bekliyoruz senden. Şemalı memalı olacak ama bak. Sifon bu, şakaya gelmez!
–M. İhsan Tatari
Önceden kurutup sıkıştırdığım, bohçaya sarıp sakladığım sıfırlar ve birler var. İhtiyaç halinde onları extract edip, pişirip servis ediyorum. Sifon fikri daha önce benim de aklıma geldi aslında. Lakin kadim çağlarda Okeanos ile Tethys'in birlikteliğinden doğan ve günümüzde rezervuarların içinde yaşayan su perileri gözle görülemediği için sifonun çalışma prensibini şemayla gösteremiyoruz. Formata uygun değil, anlayacağın.

Sessiz sakin, işsiz güçsüz nerd ayağına takılıp duruyorsun ortamlarda ama senin için aslında Borsa İstanbul'da yaman brooker'dır, Wall Street'de wolf'lardan wolf beğenir diyorlar. Ne ayaksın? Çifte yaşamın mı var la! *–Tuğbek Ölek*
Aman diyeyim, öyle tehlikeli işlere bulaştırmayın beni. Evli ve iki çocuk babası bir devlet memuruyum ben; hayatta aldığım en büyük risk, üç yaşındaki çocuğun eline iPad vermek. Siz beni çok yanlış tanımışsınız.



İşte ekmeğini taştan çıkaran bir Oyungezer yazarı... I am Bread incelerken.

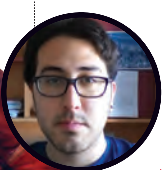
> ABİ DOĞRUYU SÖYLE, O GÜN TUVALETİN KAPISINDA YAPTIĞIN ESPRİYİ ÖNCEDEN DÜŞÜNMÜŞ MÜYDÜN, O AN MI AKLINA GELDİ?





HAZAL HANIM, Bi ŞEY SORUCAM?

Senin için tam bir Devil May Cry hastası diyorlar, doğru mu? Eğer öyleyse yeni Dante hakkında neler düşünüyorsun? Şöyle mikrofona doğru ve avaz avaz alayım cevabını lütfen. *–M. İhsan Tatari*
İlahi Komedya'dan böyle bir oyun çıkartabilen zihne saygı duyarım. Severi de. Fakat ne severim. Öyle böyle değil severim. Ama balım, orada bir karmaşa olmuş. 5. oyun Devil May Cry değil de, Emo May Cry. Yeni Dante diye bir şey de yok benim gözümde. Bir Dante var benden içeri, bir de Amerika'nın oyunu olan bir taklidi var. Gözlerinden öperim.



ALP PEKTAŞ KiM?

OGZ Online'ın derinliklerinde "Yazmayı teklif ettiğim, ama kabul edilmeyen ve yerine galeri hazırlatılan yazılar" adında gizli bir galeri oluşturduğun ve günün birinde anısızın patlatacağın söyleniyor. Doğru mu?
–M. İhsan Tatari
Doğrudur. Öyle işlerle karşılarına çıkacağım ki keşke daha önceden seni dinleseydik, pişmanız diyecekler >:D

Özel

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

CEVAPSIZ SORULAR

• ENES K.
Dergiyle ilgili çok tuhaf rüyalar görüyormuşsun diyorlar? - (Bence bu hatıran dergide yer almalı :)) *–M. İhsan Tatari*

• ERCE GÜVEN & ESER GÜVEN
Büyük RYO çıkacağı zaman belirdiğiniz ama arada kalmış RYO'lar çıkınca Serpil'in çağrılarını meşgule düşürdüğünüz doğru mu? (içimde kaldı lan Dragon Age yazamamak!) *–Ömer Akdağ*

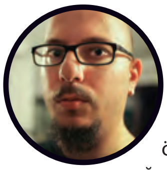
• EMRE SÜMER
Senden de "günde kısırları börekleri gömüp sonra otobüste onlara yer vermeni isteyen teyzelere karşı işe yarar taktikler" kitabı bekliyoruz mutlaka. Var mı öyle bir plan? *–Ömer Akdağ*

• PURİ
İtiraf et ofisin alt katından kaybolan oyunlarda parmağın var ve bir gün cesaretini toplayıp rakip dergiden bir ajan olduğunu açıklayacaksın, değil mi? *–Berkan Cesur*

• GÖKER NURBEYLER
Olum hayatta mısın sen? Nerdesin kardeşim? Yüzüğü takınca kardeşlik bozuldu mu? Güzel espirilerini özlediğimizden değil de seni özledik yani. *–Tuğbek Ölek*



Sarp'ın bançesinde sıradan bir akşamüstü



SARP'IN KÜRKCÜ DÜKKÂNI

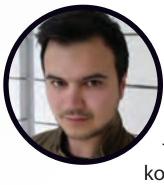
Yazarlık kariyerine atılmadan önce bir sokak dövüşçüsü olduğunu bizden neden sakladın? İnkar etme, lakabını bile öğrendim: Zarp-Zero. Hatta Mortal Kombat'taki Sub Zero'ya bile esin kaynağı olmuşsun. Neden ha, neden?
–M. İhsan Tatari
Hepimiz zamanında kötü yola düştük be İhsan'ım. Beyonce misali, tüm verileri internetten temizletene kadar akla karayı seçtim. Şimdi bunu sen biliyorsun ya, dur ben seni bir ziyarete geleyim en iyisi…

Hitman ve Alfred Pennyworth'un çocuğu olsa tam senin gibi olurdu diyorlar. Hitman'i de tümüyle saçsızlıktan ekliyorlar. Bu konu hakkındaki görüşlerinizi öğrenebilir miyim? *–Berkan Cesur*
Şimdi bunu güzel bir şömine ateşinde, lambiriyle kaplı bir salonda konuşmak lazım. Bir de o yelek olmamış, yarım ya da tam yaka ve mümkünse Oxford desenli olması lazım. Efendim? Hitman diyorsun. Gözlerim 4 astigmat abi benim. Önümdeki leke mi böcek mi ayırt edemiyorum, tabii ki alacağım gen olsa olsa saçsızlık olur…

Gördüğüm en birikimli ve zevkli insanlardan biri olmana rağmen neden hâlâ "ben filmden, müzikten anlamam" demektesin? Bu kendini bilmezliğin (!) sebebi nedir? :D *–Eren Eryürekli*
Dunning-Kruger etkisi diye bir şey vardır. Gerçekte bildiğin şeyle ne kadar bildiğini sandığının saçma dansını çok güzel anlatır bu eğri. En son Rami Ismail bir konuşmasında kullandı, ben de adını oradan hatırladım çaktırma :) Ama biraz bilgi elde edip okyanusun aslında ne kadar büyük olduğunu algıladığında bir "hilekâr sendromu"na dönersin. Sen aslında hiçbir şey bilmiyorsun da, rol yapıyorsun ve kimse daha fark etmemiş gibi hissediyorsun. Ben o döngüdeyim işte. Elbet biliyorum bir şeyler, popüler kültür referanslarından, popüler müzikten, sözlük geyiklerinden, YouTube'daki komik videolardan anlamadığım için zamanımı fiziğe, felsefeye, biyolojiye, arada matematiğe, bolca da düşünmeye veriyorum. Bir de kafamın basmadığı konular haricinde hazır bilgiye güvenmiyorum. Annem sağolsun, ben küçücükken bir Buddha kitabı sıkıştırmıştı elime, oradan öğrenmiştim bunu. Doğunun ahlakı bu da ya, neyse. Öte yandan senin o donanıma sahip olduğunu biliyorum mesela. Ben kendi kelimelerimi kullanırken sen evrensel terimlerle geliyorsun bana. Asıl birikim seninki. Kendi süperliğini bana yansıtma olm!

Ofis ahalisi olarak senden yana, günün birinde **American Psycho'ya bağlicak bu adam, baltayla gelip hepimizi kesicek,** gibi bir korkumuz var. Ben ihtimal vermiyorum gerçi ama ola ki niyetlendin önden bana bir haber çakarsın di mi? Hani abi gelme sen bugün ofise gibisinden. Di mi canım kardeşim pembiş yanaklarına kurban olduğum. Cici cici ciici ehi ehi =) *–Tuğbek Ölek*
İnsanlar genelde tersini söyler ama benim canlımdan değil, ölümden korkmak lazım gibime geliyor. Planlarım arasında bu gazın acısını kendimden çıkarmak, e malumunuz öbür tarafı göremeyip dünyada sıkışıp kalmak, sonra bir hayalet olarak dadanma işinde kariyer yapmak var. Artık Çin Seddi'ne mi dadanırım, koli basili üretim tesisine mi, yoksa ofise mi bilinmez. Ama sen ilk işareti görünce hanımı ve kediyi (çocuk?) kap Berlin'e falan yerleş abi. Neme lazım şimdi, riskin ne alemi var di mi ama.

Kürkçü soyadından ötürü kürkçü dükkânı esprisi yapanları dizsek İstanbul'a üçüncü köprü olacağı doğru mu? Peki soyadını yanlış yazanları dizsek bir de dördüncü köprü çıkacağı doğru mu?
–Ömer Akdağ
Yani diyorsun ki boşver dergiciliği falan, gir köprü ihalelerine. E ama Ömer'cim, insan bunu üçüncü köprü öncesinde söyler ki, cebimize iki gram para girsin. Hem sonra tabelaya da yazardık, "Bu köprünün temelinde hata yapan insanların kanı, teri ve gözyaşı vardır" diye. Karizmatik de olurdu…



ALİ SEZGİN (EMEKLİ YAZAR)

Yıllarca ofis toplantılarına trenle taşıdığınız konsollar nedeniyle konsol kaçakçılığından hapis yattığınız doğru mudur? *–Göker Nurbeyler*
Ofise Ankara'dan Rock Band seti taşıdığımı biliyorum davuluyla iki gitarıyla. Düşünün bakın koskoca OGZ ekibi ben olmasam, Rock Band oynamayacaktı. Nasıl bir yokluk varmış zamanında. Artık ofis olarak Ferrari'ye biniyoruz orası da ayrı bir konu.

Tanıdığım herkes içinde VR olayına en balıklama dalan sendin. **Dünya para verdin, Oculus getirttin cacık oldu mu?** Turşusunu kursak ne kadar zamanda tutar? Pişman mısın?
–Tuğbek Ölek
Kesinlikle pişman değilim üstüne VR üzerinden reklam yazılımları üreten bir firma kurmak üzereyim. VR'ın ciddi ciddi yeni bir görsel medya olacağını düşünüyorum ki sundukları göz önüne alındığında kullanıcısını etkileme potansiyeli en yüksek olanı olacak gibi duruyor. Ayrıca VR dışında araba yarışı ve uzay oyunları oynamayı artık hayal bile edemiyorum.



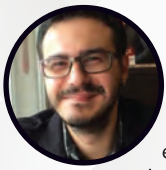
TUĞBEK SES VER!

3DFX Voodoo mu Riva TNT mi? Bir depo 1 MB S3 Trio ile kaç km yol gidilir?
–Göker Nurbeyler
Riva TNT elbette soruya bak. Napçan ki Voodoo'yu gösteriş meraklısı mallar alır onu anca. Bir depo S3 Trio varsa elinde ve halen satamamışsan, bu saatten sonra ne bayi ne de perakende kanalından gitmeyeceğine göre ayvayı yemişsindir. Malı alırken kredi de çektin, vadesi de patlamıştır onun, piyasa borçlarının peşinde. IT ticaretinden anlayan adamsın nasıl yaptın bu hatayı bilemedim.



> OFİSTEKİ HERKESİ DOĞRAMAYA KARAR VERDİĞİNDE ÖNDEN BİR HABER ÇAKARSIN Dİ Mİ? HANİ, ABİ SEN BUGÜN GELME GİBİSİNDEN?

Gitsen gitsen Kartal Kapalı Cezaevine gidersin anca. Baktım senin evden 34.2km mesafe. Yolun açık olsun.



EREN'İN SIRLARI

Olum ayıp değil mi ev arkadaşın hakkında durmadan garip iddialarda bulunuyorsun. Adam anime seviyo olabilir, anime animedir niye üstüne gidiyon bu kadar. İri boy bez bebeklerinde gözün mü var?
–Tuğbek Ölek

Ömer'e takılıyor olmak benim için bir yaşam biçimi, onsuz hayatın son derece sıkıcı olacağını bildiğimden halen civardayken maksimum işkenceye tabii tutmanın dayanılmaz hafifliği bunlar hep :D

Abi yanılıyorsam yanılıyorsun de, bu erkek Japon vokallerin çoğu Gakt gibi dandik geliyor bana. Yanlış mıyım?
–Ömer Akdağ

Aşırı yanılıyorsun hem de. Şimdi orada bir Toshi var,Kamijo var, Gakt değil ayrıca GACKT var, YANİ PROBLEM SENİN KULAKLARINDA DİYE DÜŞÜNÜYORUM BEN! (Bağırdım evet) Ehem, neyse sakinleştim, Kısacası, dandik olan bişi yok ortada, sadece senin bu muhteşem (!) adamları çekemeyişin var :P



Anket



>> **@OYUNGEZER:** DERGİYİ SEKİZ YILDIR TAZE TUTAN ŞEY NE SENCE? #OYUNGEZER



>> @OYUNGEZER: EN BÜYÜK AY SONU KÂBUSUNU PAYLAŞIR MISIN? KORKMA, ARAMIZDA KALACAK.

İki sayfalık yazıyı, kaptırıp altı sayfa yazmak. **@Ömer**

Ömer'in iki sayfalık yazıyı, kaptırıp altı sayfa yazması. **@Serpil**

Serpil. **@tugbek**

>> OYUNGEZER YAZARLARI NELER TWEETLEMİŞ....

01 Halamın şapkaları olsa hâlâ olurdu. **@pebblesinmymind**

02 iOS 9'un ad block sistemleri oldukça güzel çalıştığından olsa gerek, civarımdaki tüm bekar kızlar ortadan kayboldu. :(**@hakanozgul**

03 Rüyamda meğer Lost ile Leftovers aynı evrende geçiyormuş, bir bölümde tüm detaylar veriliyodu ve her şey çok mantıklı geliyordu,apışmıştım.. **@volkan_turan**

04 Yerli sitelerin geleceğe dönüş içeriklerinin bir gün geriden gelmesi manidar. Onca yabancı içeriği (ç)almak kolay olmuyordur tabii. **@sillynotes**

05 Bazen hem yazmaya, hem okumaya, hem çevirmeye hem de çizmeye falan aynı anda ilham geliyo sonra oturup oyun oynuyorum. **@Solitudent**

>> @OYUNGEZER: EVCİL HAYVANININ FOTOĞRAFINI PAYLAŞ. İSMİ NE? ISIRIR MI?

Bu benim kedim Patti Smith. Evdeki kumandalarla arasında ne geçtiyse, onları ısırıyor bi. **@pebblesinmymind**



Bailey adında bir ceylan besliyorum evde. Aldığım günden beri Bambi gibi zıplıyor. Koşmayı öğretemedim daha. Isırmaz da. İster misiniz? **@gizemsedef**



Panayır danası edasıyla ışık lara sardığım AT-AT'm. Yaklaşın, ısırmaz. Ama tur bolazer topları için bir şey diyemeyeceğim. **@sarpkurkcu**



Özel

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



ENİS'LE FIFA GERÇEĞİ

Enis başgan, duy sesimizi. Patlat bir Change.org kampanyası da önümüzdeki yıl FIFA 16'nın adı ENİS 16 olsun, kapak kızı da... aman, şey... kapak görselinde de sen yer al. Bir de hani FIFA 15? *–M. İhsan Tatari*

Sevgili İhsan, öncelikle güzel dileklerin için teşekkürler. Fakat önümüzdeki yıl çıkacak olan FIFA'nın ismi FIFA 17 olacak. Hadi diyelim ki bir hata oldu ve tekrar FIFA 16 diye oyunu çıkardılar. O zaman oturur konuşuruz. Kapak görseli içinse hak veriyorum sana. Sonuçta en iyisi benim yani…

Diyorum ki, bütün futbol oyunları hep birbirine benziyor. Mesela, bir futbol oyununda da biz top olsak, belli bir enerjimiz olsa. Adamlar da bize vurmaya çalışsa, biz kaçsak. Nasıl, iyi olmaz mıydı? *–Eren Okka*

Sevgili Eren, öncelikle bu güzel fikrin için seni kutluyorum. Benim de aklımda şöyle bir oyun fikri var: Bir oyun yapacağım hem GTA gibi serbest olacak hem de Battlefield gibi çatışmanın dibine vuracak hem de NFS gibi yarış dinamikleri olacak. Ayrıca bir kere öldüğünde oyunu bir daha oynayamayacaksın. Nasıl? Bence ikimiz kafa kafaya vererek bir oyun şirketi kurabiliriz.



ERİMCİMCAN-CEM

Biohacking adı altında arkadaşlarına leblebi tozu enjekte edip, Çorum'da robotlardan oluşan bir ordu üssü kurma planların olduğunu duyduk, gerçeklik payı nedir? *–Berkan Cesur*

Berkan'cığım, yeni geliştirdiğim genetiği değiştirilmiş leblebilerle zaten çoktan tüm dünyayı enfekte ettim, şu an sadece vücudunuzdaki nanomakineleri çalıştıracağım anı bekliyorum. Veya çoktan çalıştırdım bile, sen sadece kendi iradenle davrandığını düşünüyorsun, halbuki nohutların kontrolü altındasın. Gerçeği asla bilemeyeceksin!

Erim sakin. Sakin ol kardeşim bir derin nefes al sakinle. Erimcim yavaş yav. Olum nerden geliyo bu enerji sana küçükken berine fitil yerine reaktör çubuğu mu taktılar ne! İçten yanmalı motor musun? Kendi kendine "analog" yaz, anlamak istiyorum ben seni. *–Tuğbek Ölek*

Bu tür "aman evladım sakin olun, tepinmeyin ortalıkta" tarzı uyarıları hep yaşlılardan duymuşumdur. Tuğbek abi, bir sonraki seviyeye mi geçiyorsun sen artık acaba? Bizim nesli artık Analog'a değil Dijital'e yazıyoruz :D





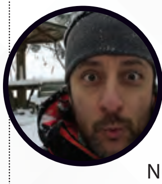
ÖMER, ÖMER...

Kendimi (ve seni) bildim bileli futbol oyunlarında Barcelona'yı alıyorsun ve hakemler de sürekli sana çalışıyor, UEFA ve Barça'dan para mı alıyorsun? Nedir bu işin sırrı? Başka takım mı yok? :P *–Eren Eryürekli*

Ya n'alakası var!? Futbol anlayışıma uygun olm Barcelona! Pas futbolu oynuyorum ben, pas! Total futbol! "Topu Ronaldo'ya vereyim yapar bir şeyler" insanları anlamaz tabii... Hem sen de sanki Lichtenstein Köy Hizmetleri'ni seçiyorsun! Varsa yoksa ya Real ya Bayern! Hakemleri ise hiç karıştırma, sevenlerin arasına girilmez!

Adını vermek istemediğim bir ev arkadaşın arkandan Hello Kitty hastasıdır, kalkar Hello Kitty, yatar Hello Kitty, bu yaz gizlice gerçek boy Hello Kitty bebeğine nikah kıydı, diyo senin için. Geçen gün de resim atmış Ömerin yatak odası diye (tinyurl.com/omerkitty). Var mı oğlum böyle bişey ona göre kesicem selamı sabahı. *–Tuğbek Ölek*

Yok be abi, Hello Kitty mi kaldı? Çocuk muyuz allasen? Odamı olgun, efendi bir erkeğe yakışacak bir tarza soktum artık. Geçen arkadaşlarla çektirdiğimiz fotoğrafta görebilirsin: tinyurl.com/omerolgun



BİR UMUT

"Hayat bazen bir Göker Nurbeyler esprisi kadar acımasızdır." Diyerek Max Payne 3 açılışını yaparken gerçekten de paralel evrendeki bir G.N'den bahsediyordun değil mi? *–Göker Nurbeyler*

Müsterih ol Gökercim, mübalağa yapıyordum. Hiçbir şey bir Göker Nurbeyler esprisi kadar acımasız olamaz, bu dünyada veya paralel bir evrende.



NOYAN BEY?

Wolfenstein'ın ikinci floppysi duruyor mu? Benim ki bad sector veriyor, el altındaysa toplantıya gelirken getirir misin? *–Tuğbek Ölek*

Wolfenstein floppy diski yok ama Half Life cd-rom unu getirebilirim.

OFİSE SORUYORUM!

Lütfen Gabriel Knight 2 isimli adventure'ın 4., 5. ve 6. CD'lerinin çözümünü 15 dakika içinde bana fakslayın. Bekliyorum. *–Eren Okka*

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Dergideki hemen herkesin benzer bir kariyer hikâyesi var aslında. Bir oyun dergisine mektup yazarsın, o mektubun dergiden yayınlanmasını sabırsızlıkla beklersin ve nihayet yayınlandığını görünce delirirsin mutluluktan. "Ben de bu dergiye yazıcam ben de!" diye gaza geldiğin o an, yıllar sonra dergide okurlarınla paylaşacağın, unutulmaz bir anı olacaktır.

Keşke bir ara o ilk mektupları da bulsak ve paylaşsak buradan. -Oyungezer



Gelecek Ayın Postacısı

Oyungezer'in çevresindeki bir yıllık turunu tamamlayan Selam! sayfaları yeniden Ankara'da, bir garip yazar Ali Sezgin'in ellerinde. Evet Aralık her zaman soğuk geçer ama bu yıl daha bir dikkatli olun, gelecek ay bu sayfaları çevirirken esecek rüzgara karşı önleminizi alın.


GEÇMİŞİ
GELECEĞE
DÖNÜŞTÜRÜN!
Eski bilgisayar ve parçalarını gönderin
Kullanılabilir hale getirelim
Köy okullarına gönderelim
EAGD
www.eagd.org.tr
Elektronik Atıkların Geri Dönüşümünü Destekleme Derneği



Hayalet Gemi

Erim Bilgin
erim@oyungezer.com.tr

Hiper

İçimde yüksek ritimli bir davul seti var sanki her an. "Tıs tıs tıs" diye zillere vuruyor. İçim şişiyor hareketsizlikten. Dizimi sallıyorum, parmaklarımı masaya vuruyorum ritimle. Oda çok sessiz, amacımız çok önemsiz ve sabır, benimle alay eden yaşlı bir adam gibi aklımda. Kendimi yırtıp, oturan bedenimin dışına çıkmak, masanın üstünde zıplayıp, ciğerlerim kanayana kadar depar atmak istiyorum.

Bizim neslimizde çok yaygın görülüyor bu durum. "Dikkat bozukluğu" veya "hiperaktivite", aynı madalyonun farklı açılardan görülen yüzleri. Mega şehirlerde yaşıyor, mega boy menülerle besleniyor, megabaytlarca veriyi her gün ekranımızdan beynimize sokuyoruz. Yaygaracı basını, her yönden gelen fikirleri ve hızlı yoldan para kazanma ümidiyle sürekli bitmeden yenisi üretilen ucuz bilgi kirliliğiyle modern hayat gürüldeyen dev bir nehir gibi ilerliyor. Fiziksel olarak ortalık kalabalık, fakat zihinsel düzlemde durum daha da beter. Artık herkes bir kitap yazıyor, herkesin söylemek istedikleri var, herkesin kariyeri, üzüntüleri, tanıdıkları, idealleri derken insanoğlunun gürültülü çorbası bir okyanus oluyor, ve birey olarak o okyanusta kayboluyor olduğumuz hissini sırtımdan atamıyorum uzun süredir.

> “ BİZDEN ÖNCESİ VE SONRASI OLDUĞUNU UNUTTUĞUMUZ, MERKEZİNDE OLDUĞUMUZU SANDIĞIMIZ BİR TOPUN ÜSTÜNDEYİZ SADECE. ”

Hayatının bir önemi olduğunu hissetme ihtiyacı diye bir şey var. Kimi bunu çocuk sahibi olarak, kimi kariyeriyle falan sağlamaya çalışıyor. Fakat oyunu oynamaya başladığınız anda, zaten kaybetmiş durumdasınız. Dünya artık doymadan tüketen hiperaktif bir çocuk ve her birimiz, ne kadar dolu veya değerli veya tutarlı olursak olalım, nihayetinde aromalı birer sakız gibi hiperaktif çocuk tarafından tüketileceğiz. Belki başta bizi ilginç bulacak, meyveli bir sakızın ilk birkaç dakikası gibi dikkatini çekmeyi başaracağız, fakat nihayetinde hepimizin "tadı bitecek", eskiyeceğiz ve devasa insan okyanusunun dalgaları arasında kaybolmak zorunda kalacağız.

Bunu bilmek içimi uçsuz bucaksız bir umutsuzlukla kaplıyor. Dünya artık fazlasıyla metalaşmış, dijitalleşmiş durumda. Hiçbir birey veya grup, artık yanlış olduğunu düşündüklerini tek başına düzeltebilecek güçte değil. Oyunun tepesindeki insanlarla şu dergiyi okuyan bizler arasında öyle bir uçurum var ki, artık düşünmek anlamsız hale geliyor. Planlar, umutlar, aydan aya geçinerek yaşanan hayatlar, hepsi artık koca bir okyanusta kaybolacak planktonlar gibi amaçsızca süzülür hale geldiler. Koca bir dünya nesli olarak artık peşinden koşabileceğimiz anlamlı bir mücadele kalmadı desek yeri. "Para" artık tepedekilerin elinde sımsıkı parsellenmiş durumda, "özgürlük" yalnızca kitlelerin çarpıtılmış tercihlerine boyun eğmekten geçiyor, "adalet" ise katmanlarca komplo ve çıkar ilişkileri altında artık kimin suçlu, kimin mağdur olduğundan emin olamadığımız anlamsız bir oyun haline gelmiş durumda. Ülkemizden veya hatta dünyamızdan dahi bahsetmiyorum; 21. yüzyılda insanoğlunun zihinsel varoluşunun altyapısında yatan bir kaosun eseri bunlar.



Kalabalıktan doğan bir hiperaktivite. Okyanusun bizi yok etmesine izin mi vereceğiz? Vermeyeceksek ne yapabiliriz ki? Nihayetinde yaptığım, söylediğim, hissettiğim her şeyin anlamsız olduğunu, beni en fazla bugünden yarına taşıyacak meşgaleler, sonraki haftanın garantisini veremeyecek avuntular olduğunu çok derinden hissediyorum. Ve o boşlukta hiperaktiviteme sarılıyorum. Önemsizliğin okyanusunda boğulacağımı bildikçe içimden daha harlı yanmak, sonumu kabul etmek yerine yaklaşan tsunamiye göğsümü açmak, varoluşumu Gaia'ya duyuracak gürültüyle haykırarak koşmak geliyor yaklaşan dalgaların içine. Çünkü mücadele etsek de etmesek de, boğulacağımız kaderimizde yazılı görünüyor. Ben en azından, kafamı öne eğip, sistemin bana anlattığı peri masalı güvencelerine inanarak yok olmayı reddediyorum. Yüz yıl önce çizilmiş patikayı takip ederek, bugünün değişmiş coğrafyasında gideceğim yere götüreceğine inanmıyorum. Gerçekleri tatsız da olsalar kabullenmek, pes etmemek gerekiyor. Çünkü ne yapabiliriz ki? Denize gidiyorsak, en azından plaj müziğimizi de sonuna kadar bağırtalım.



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Gerçekten Boş Vakit

2-3 yıl önce askerliğimi yaptım. Zorlu bir askerlik yapanlardan değilim ama çok da hoş zamanlar değildi doğrusu. Ama bir şeyi de çok özlüyorum; nöbet tutmayı.

Günde 6-8 saat nöbet tuttuğum günler ya da eksi yüz derecede gecenin ikisinde nöbet tutmak değil tabii kastettiğim, aman diyeyim. İnsan gibi nöbetten bahsediyorum. Düşünün, hayatta orada dikilmek (veya komutan etrafta değilse volta atmak) ve o boş sokağa bakmak dışında hiçbir sorumluluğunuz yok. Beyninizle baş başasınız.

İnsanın boş zamanının çok değerli olduğunu düşünürüm. Yanlış anlamayın ama, bir şeyler okuyarak, izleyerek, oynayarak vs. boş zamanı değerlendirmek değil kastım. Bir şeyler yazıp çizerek üretken olmak bile değil. Boş boş durup düşünmek.

> İNSANIN BOŞ VAKTİ DEĞİL, KİŞİSEL VAKTİ VARDIR DERLER. BU SÜREYİ NASIL DOLDURDUĞU İSE KENDİ SORUMLULUĞUDUR.

Nöbet saatlerinde neler düşünmedim ki... Hayat muhakemesi yaptım bolca. Neredeyim, ne yapacağım, ne yapmak istiyorum, nerelerde hata yapmışım, nerelerde doğru yapmışım, fikirlerim neler, bir yerlerde saplanmış mıyım yoksa yeterince açık fikirli olabilmiş miyim... Hayatıma giren insanları düşündüm. Kırdıklarımı, onların benim için benim onlar için olduğum kadar değerli olup olmadığını ve tam tersini, bir şekilde bir yerlerden hayatıma dokunmuş ama çok yer edinememiş olanları... Hayatımda daha fazla yer vermediğim için, üzerlerine daha fazla düşünmediğim için pişman olduklarım oldu. Senaryolar yazdım ondan sonra. Çeşit çeşit. Hele bir The King of Fighters filmi üçlemesi senaryosu yazmışım, görmeniz lazım (evet, üçleme). Sahne tasarımlarına, kamera kullanımlarına, müziklerine kadar... Bir yazsam storyboard çizen adama teslim edecek kadar şey var kafada. Belki bir gün artık... Kurduğum, kendimin başrolde olduğu acayip hayallere ise hiç girmeyeyim.

Tek bir adamakıllı şarkı dinlemenin büyük bir kültürel aktivite olduğu o ortamdan çıktıktan sonra aç gibi her şeye saldırdım tabii. "Onu da izlemeliyim!", "onu da oynamalıyım!"... Tabii inanılmaz keyifliydi yaptığım en ufak şey ama o psikolojiye bir kere girince de çıkmak pek kolay olmuyor. "Şu oyuna efsane derler, oynamak gerek", "şu filmleri izlemeden ölmemek gerek derler"... Neyse, tüketme bağımlılığı biraz başka bir mevzu, şimdilik kalsın.

Bugün tabii İstanbul'un ortasında, iş hayatının içinde falanken "her gün gidip 2 saat boyunca bir yerde boş boş volta atayım" diyemiyorum. Yapabilen varsa helal olsun vallahi. Onun bir dereceye kadar muadili olabilen şey ise yatmak. Yastığa kafayı koyduğunuzda uyumadan önce o düşüncelerinizi organize ettiğiniz zamanlar çok değerli işte. Sırf o süreyi uzatmak için uykum tam gelmeden yatmayı tercih ediyorum hatta. Öneririm, siz de deneyin. Kendi kendinize gülmeye başlayıp kafayı sıyırmış hissederseniz veya bir şeylere kızıp saatlerce uyuyamazsanız gelip beni suçlamayın ama ^_^

O süre bazı insanları rahatsız eder, o yüzden yatar yatmaz uyuyacak şekilde ayarlarlar kendilerini ama yapmayın cidden. Eğer o düşünme süreci sizi rahatsız ediyorsa yanlış giden ve değiştirmeniz / yapmanız gereken bir şeyler vardır. Kendi düşüncelerinden rahatsız olan biri olarak geçirmeyiniz şu hayat denen naneyi.





Bi' Çay İçelim

Enis Kirazoğlu
enis@oyungezer.com.tr

Beklentiler ve Karşılıkları #2

Her sene gerçekleştirdiğimiz bayramları paralı ve koyunlu olarak ikiye ayırmamı garipsemeyin lütfen. 12 yaşında bir insan evladı olduğumu göz önüne almanızı rica ediyorum sizden. 12 yaşında bir insan olarak da bir daha "rica" kelimesini kullanmam. Kıymetini bilin.

O yaştaki hangi çocuğa sorsanız ilk tercihinin paralı bayram olduğunu söyleyecektir. Adı üzerinde para aldığınız bir bayram kendisi. Bundan daha güzeli olabilir mi? Tabii ki de aldığımız paralarla yeni hisseler kovalayacak, banka hesaplarımızı güçlendirecek halimiz yok. Ama en azından beton sertliğindeki Mikasa toptan kurtulurduk. Bu sayede birinin ağzına top fırlattığımızda "acıyo, ganıyo" diye bağırmazdı.

Fakat tüm hayalleri bir kenara bırakmak gerekiyordu. Bu, koyunlu olan bayramdı. Koyunlu bayramı da severdim aslında. Ta ki geçen seneye kadar. Geçen sene anladım ki koyunlu bayramlar uzaktan sevilecek şeyler. Yediğiniz zaman sevilecek şeyler. İçine girince çok sevilecek şeyler olmayabiliyor.

> "İNSANOĞLU BİRAZ DA BÖYLE DEĞİL MİDİR ZATEN; EZBERDEN YAPTIĞI EYLEMLERİ ÇOK SORGULAMAZ, ÜSTÜNE DÜŞÜNMEZ."

Geçen sene ilk kez bir "kesimhane"ye gittim koyunlu bayramda. Kesimhane kelimesini hayatımda ilk kez duysam da anlamını çıkarmam çok zor olmadı. Bir şeyler kesiliyordu işte içeride. Açıkçası kesimhaneye gidene kadar yediğimiz şeylerin bir şeylerden kesildiğini düşünmemiştim. İnsanoğlu biraz da böyle değil midir zaten; ezberden yaptığı eylemleri çok sorgulamaz, üstüne düşünmez. Tabii ben 12 yaşında olduğum için de böyle düşünüyor olabilirim.

Normalde benim yaşlarımdaysanız bir şeyleri hayal etmeyi sevmeniz gerekir değil mi? Mesela bilmediğiniz bir yere gideceğiniz zaman o yerin hayalini kurarsınız. Benim de kesimhane denilince aklıma bir şeylerin makineye atılarak kesildiği bir ortam geldi. Ama korku filmi gibi değil, daha çok luna-park havasında düşünün bu yeri. Fakat gittiğim yer pek de öyle değildi.

Elimden geldiğince tarif etmeye çalışayım size bu kesimhaneyi. Kapalı bir garaj düşünün, binanın altında kalıyor, içeri girerken yokuş aşağı yürümeniz gerekiyor. İçeri girdiğinizde karşılaşacağınız iki farklı manzara var. Biri hemen girişte sağ tarafta yer alan ve kokudan anlaşıldığı kadarıyla bir haftadır orada konaklayan 800'e yakın koyun. Diğer manzaraysa yine girişin sol tarafında göreceğiniz tavana asılarak 10 kesimhaneci tarafından derisi yüzülen ölmüş koyunlar. Tam karşınızdaysa sağ taraftan alınarak canları yakılmadan öldürülen koyunlar duruyor (öyle dedi oradaki kesimci adam, canları yanmıyormuş, sanırsam bir tekniği falan varmış öldürmenin).

Yani sistem kabaca şu şekilde: Sağ taraftaki canlı koyunlar, ortaya alınarak etkisiz hale getiriliyor, ardından sol taraftaki kancalara asılarak derileri yüzülüyor ve etleri parçalara ayrılıyor. Tam girişte de kan ve pislikler ayağınızın hemen altından süzülüyor.

Şimdi bazı arkadaşlarımız için biraz korkutucu bir tasvir çıkarmış olabilirim. Fakat açıkçası içerisi o kadar kalabalık ve herkes o kadar tatlı bir telaş içerisinde ki manzara korkutucudan çok garip bir anlamda etkileyici oluyor. Üstelik her şey çok sistematik. İçerideki bu sistematikliği bozan tek şeyse koku.

Bir haftadır orada konaklayan koyunların pisliğini hesap edin, üstüne kan kokusu, üstüne, ter, nefes kokusu ve bunların hepsine kapalı, havalandırması zayıf bir ortamda maruz kalıyorsunuz. İnanın 12 yaşında bir nefer olarak kusmamamın tek sebebi insanların kokuya karşı duyarsız olmasıydı. Ben gerçekten anlamıyordum, benden daha ufak veletler güle oynaya duruyor, yetişkin insanlarsa hiçbir şey olmamış gibi takılıyorlardı ortamda. Bakın, bazı kötü kokular vardır, ilk duyumsadığınızda sizi rahatsız eder, ama sonra burnunuz alışır o kokuya ve duyumsamazsınız. Ama bu koku öyle değildi, buna alışmak imkânsızdı. Buna alışmak için burnunuzu kırmanız gerekiyordu.

Bu birkaç saat süren koyunlu bayram maceram bende derin izler yarattı. Kesimhanenin o görüntüsünden ziyade o kokusu hayatım boyunca unutmayacağım bir iz bırakmıştı bende. Hee sonra yedin mi dersen, afiyetle yedim. O kadar kokusunu çekmiştim, bence hakkım vardı yemeye.

Aradan 1 sene geçti, karşımda yine koyunlu bayram vardı. Korkuyordum.
(Devam edebilir.)





Gaz ve Toz Bulutu

Sarp Kürkcü

sarp@oyungezer.com.tr

Güven Mevzusu

Hiç çocuğunuzun size bakıp gülümsediği o anı tarif etmeyi denediniz mi?

Tamam tamam biliyorum. Karşısında TEOG'un olduğu, ya da finalleri için endişelenen biri olmanız muhtemel. Benim de çocuğum yok, hatta yapayalnız evimde otururken yazıyorum bu satırları. Ama gelin, bir saniyeliğine bu anı tarif etmeye çalışalım. Hem aranızda çocukları olan, mutlu birkaç aile olduğunu da biliyorum…

…Bir iskeledesiniz şu anda. İskele bir göle bakıyor. Göl ise çevresinde dağların kaplı olduğu, çoğunlukla çam ağaçlarının istila ettiği bir bölgede. Gökyüzünü görüyorsunuz, bulutlar tümüyle gökyüzünü esir almış durumda. Ama tek renk bir grilik yok, hatta biraz şımarıklık edecek olsanız mavinin tonları bile seçeceksiniz o gökyüzünde. Saat, 08:07'yi gösteriyor, ama sizin bunu bilmek için saate bakmanıza gerek yok. Göle uzanan, eskiliği bakımsızlığından okunan ama bütünlüğünün koruyan bir iskeledesiniz. Su dümdüz, hatta üstünde hafif bir sis dolanıyor. Sis suyun size yakın taraflarını görmeniz için hürmette bulunuyor, ama asıl ihtşamı ilerideki dağların tepesini kaplıyor. Dağlar grinin tonlarını kendi arlarında seçememiş, sanki son kararı size bırakmışçasına dikilmişler karşınızda. Üstlerinde biriken hafif kar dokusunu görebiliyorsunuz. Ama o kar dağı istila etmek için değil de, sanki misafirliğe gelmiş gibi yerleşmiş tepelere. Gökyüzünün mavi tonları adım adım kendilerini dağların griliğine, sonra da kesif bir yeşile bırakıyor çam ağaçlarının baskınlığında. Kısa bir süreliğine gözlerinizi kapıyor ve derin bir nefes alıyorsunuz. Islaklığın endüstri ya da egzoz dumanı ile buluşmadığı, o ıslak toprağın kokusu ilişiyor burnunuza. Islak toprak ilginç bir şeydir, kimisi için rahatsız edici olsa da aslında yaşayan her bir canlının izini taşır burnunuzdan içeriye girerken. Kısa bir süreliğine de olsa dünyada siz olmazsınız, siz ve "her şey" birleşiverir. Sonra o nefesi dışarıya verdiğinizde ise az önce sizi ziyaret eden tüm o canlılardan bir parça sizinle kalmış gibi olur.

> "SUDA YARATTIĞI HAFİF DALGALANMA BAŞLADIĞI KAOTİKLİKTE YOK OLUYOR, SİZDEN BAĞIMSIZ BİR ŞEKİLDE."

Bu noktada suya göz gezdiriyorsunuz, sis az da olsa dağılmış durumda.

Önünüzü görebiliyor, hatta orada gökyüzünün yansımasını seçebiliyorsunuz. Doğanın bazen size bu algı kabul etmez yapısının içinde küçük sürprizler sunabilmesi ne de güzeldir… Suda gökyüzünü, sanki netleştirici bir filtreden geçmiş gibi görebiliyorsunuz. O sırada hafif bir dalgalanma oluyor. Bir balık olsa gerek bu. Balki morina, ya da bir mezgit. Suda yarattığı hafif dalgalanma başladığı kaotiklikte yok oluyor, sizden bağımsız bir şekilde. İsteseniz de kontrol edemezsiniz zaten, uğraşmayın derim. Sonra sakinleşen suda tekrar mavinin tonlarındaki bulutların hafif hareketlerini gözlüyorsunuz. Tüm bu sakinlik, sessizlik size hayatın cümbüşünü duymanız için bir fırsat tanıyor aslında. O ağaçların arasında, o suyun derinliklerinde neler kopuyor, doğa ve canlılık nasıl da mutlu çığlıklarla birbirine sesleniyor bir duyabilseniz..

İşte tüm bu bütünlük içerisinde nasıl bir döngünün parçası olduğunuzu, hayatta olduğunuz ve kendinize bir yer bulabildiğiniz için nasıl şanslı olduğunuzu hissediyorsunuz.

İşte çocuğunuzun size bakıp gülümsediği anı ben böyle tahayyül etmeyi seçiyorum. Bana o soğuk tonların içindeki yaşam enerjisinin akışı gibi geliyor çünkü gözlerimin içine bakıp beni gördüğü için gülümseyecek bir insanın varlığı.

Ölü Ozanlar Derneği'nde Robin Williams öğrencilerine lisanın kadınları tavlamak için üretilen bir araç olmasından bahsediyordu. Katılıyor ama ekliyorum: Lisan dünyadaki güzellikleri betimlemek için kullanılan bir araçtır. Kadınlar mı, bana sorarsanız varolan en zarif olgudur onlar. Ama onlar gibi olan her türlü zarafet için lisanın kıvraklıklarını kullanmak en iyisidir. Birisinin bana çocuğunun bakışını böyle anlatması, binlerce fotoğrafa ya da çocuğuna adadığı bir Facebook profiline bedeldir bu hayatta…





ÖN İNCELEME
Friday the 13th The Game



JASON VOORHEES'i ÖZLEDİNİZ Mİ?

13. CUMA'NIN KATİLİ, GENÇLİK KAMPININ AÇILIŞINI YAPMAYA GELİYOR -SARP KÜRKCÜ

Geçen sene açıklanan *Slasher Vol. 1: Summer Camp* adında bir oyun vardı. Küçük ama heyecanlı bir ekip, 80'lere damgasını vuran teen slasher film ruhunu oyunlaştırma işine girmişti. Bir grup gencin kontrolünü alan oyuncular, yine başka bir oyuncunun kontrolünde olan katilden kurtulmaya ve hayatta kalmaya çalışacaklardı. Bunu *Evolve* ya da *Fable: Legends* gibi oyunlardan ayıran yanı ise hem tema, hem de oynanışa getirdiği özelliklerdi. Çünkü *Summer Camp*'ta, katil çok daha avantajlı olacaktı.

Ama 2015'in başlarında *13. Cuma* filmlerinin yönetmeni ve isim haklarının sahibi olan **Sean Cunningham** ekiple iletişime geçip onları bir toplantıya davet ettiğinde, *Summer Camp* da farklı bir şekle bürünmüş oldu. Yenilenen bütçesi, büyüyen iddiaları ve hırslarıyla artık ortada yepyeni bir oyun var: *Friday the 13th The Game*. "The"sı bol, Jason'ı korkutucu olan bu oyun teen slasher ruhunu *Summer Camp*'tan daha modern, daha etkileyici şekilde ve üçüncü kişi kamerası üzerinden sunma peşinde. 1v7, yani bir kişinin Jason'ı oynarken diğer yedisinin ondan kaçtığı bir sisteme dayanıyor oyun. Tabii bu, birçok kişiyi hayal kırıklığına uğratabilir. İnsanların hayatta kalma ve korku öğelerini beklediği oyun çok oyunculu yapıda cıvıtmaya müsait. Ama arkadaşınıza yakın mesafede sesli iletişim üzerinden seslenirken cevap alamamak, birlikte bodruma inerken bir anda yalnız kaldığınızı hissetmek bambaşka bir korku ve heyecan sebebi olacaktır. Ya da benzer şekilde yakın zamanda sohbet ettiğiniz kişinin cesedinin sizi bir kapının arkasında karşılaması korkudan zıplamak için yeterli değildir de nedir?

Oyun, Ekim'in ortasında Kickstarter kampanyasını başlattı ve emin adımlarla ilerliyor. Ama 14 Kasım'a kadar devam ediyor bu kampanya, siz de isterseniz (dergiyi ayın başında okumanın faydaları diyelim) siteye girip kendinize uygun ödüllerle bir kopya ayırabilirsiniz. *13. Cuma* film ekibinden Jason'ın kendisi de olmak üzere birçok insan bu projenin parçası ve hakkını vermeye niyetliler. Eğer ki oyunun çok oyunculu özelliği sizi korkutmuyorsa, *Friday the 13th The Game*'i takibe alabilirsiniz. Çünkü Crystal Lake kamp alanı, korkmak konusundaki fikrinizi değiştirebilir. Kickstarter sayfası için: *tinyurl.com/ogz97-jason*

Tür: Korku / Hayatta Kalma **Yapım:** Gun Media **Dağıtım:** Gun Media **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2016 Ekim

018



OLAY MAHALLİ
» Star Citizen, The Escapist'in ilginç suçlamalarıyla uğraşırsa...

028



ETKİNLİK: *WARGAMING*
» Deniz savaşlarına ısınmak için deniz müzesi gezisi gayet iyi bir tercih.

034



FAR CRY PRIMAL
» Bir yan oyun mu, yoksa Far Cry'la NatGeo'nun buluşma noktası mı?

BİR DAKİKALIK SESSİZLİK

SESLENDİRME SANATÇILARI GREVE GİDERSE NE OLUR?



Lost'un dizi olarak bayır aşağı yuvarlanmaya başladığı zamanı hatırlıyor musunuz? Hollywood'da yazarlar toplanmış ve kötü çalışma şartları sebebiyle greve gitmişlerdi. 2007 ilâ 2008 arasında gerçekleşen bu olay üç ay sürmüş ama ABD'deki birçok dizinin uzunca bir süre yerlerde sürünmesine sebep olmuştu.

Şimdi benzer bir durum video oyun dünyasında yaşanıyor işte. Oyunlarda seslerine, performanslarına hayran olduğumuz sanatçılar koşullarından memnun değiller. O nedenle de yaptıkları oylamada çıkan %96,52'lik bir destekle, greve gitme hakkını elde ettiler.

NEDEN OLUYOR BU?

İlk önce nedeninden başlamak lazım, evet. SAG-AFTRA, yani 160,000'den fazla sanatçıyı bünyesinde barındıran sendika, video oyunlarında çalışan seslendirme sanatçılarına da ev sahipliği yapıyor. Ama Hollywood'dan yaklaşık üç kat daha fazla ciro dönmesine rağmen video oyun sanatçıları hak ettikleri bedellerin kendilerine ödenmediğinden şikayetçi. Yanlış anlamayın, konu "Neden Angelina Jolie gibi milyon dolarlar kazanmıyorum?" değil. Daha çok oyunun başarısı üzerinden prim almakla alakalı. Çünkü görünüşe göre Hollywood'da işler bu şekilde yürüyor, "blockbuster" olarak adlandırılan başarılı filmlerin oyuncular hasılat üzerinden prim alıyor.

O nedenle SAG-AFTRA üyesi sanatçılar yaptıkları toplantıda şöyle bir karara varmışlar: 2 milyonun üzerinde satış rakamlarına ulaşan oyunlar "blockbuster" kategorisine girmeli ve sanatçılar da bu değerin üstündeki satışlara göre prim almalılar.

ARTIK OYUNLARDA SESLENDİRME OLMAYACAK MI?

Bu referandum, aslında sadece hakkı elde etmekle ilgili. Sendikaların özelliği budur zaten, büyük şirketlere karşı bünyesindeki çalışanların haklarını korumak. Türkiye'de sendikalaşma siyasi rüzgarın bayrak taşıyıcıları olarak bir çeşit resmi fişleme sistemine dönüşmüş olsa da batı ülkelerinde hâlâ demokrasinin cankurtaran simididir. Bundan böyle, Etkileşimli Medya Anlaşması kapsamına giren tüm işlerde bu grev hakkı kullanılabilecek. Bu da tüm video oyunları demek.

Ama merak etmeyin, şu anda aktif bir grev kararı yok. Karar, bundan sonrası için bir önlem. Sendika bünyesinde sektörün önemli isimleri de olduğundan dolayı, firmalar şartları karşılamazsa oyunlarda seslerden uzak kalmamız olası.

GREV NASIL İŞLİYOR?

Eğer SAG-AFTRA grev kararı alırsa, bu bünyesindeki hiçbir sanatçının hiçbir oyunda çalışmayacağı anlamına gelecektir. Bu, tabii iki taraflı bir bıçak. Greve yol açan oyun firması, aslında tüm sektörü kilitlemiş olacak. Örneğin sorun Ubisoft'la ilgili olsa bile Activison'ın oyununda seslendirme yapması gereken sanatçı da işe gitmeyecek. Bir sendikanın bünyesindeyseniz, çalıştığınız şirket neresi olursa olsun grev kararına uymak zorundasınız çünkü. Referandumla üyelerin onayını almak bu nedenle önemli. Diğer taraftan firmalar bu grevden dolayı sendikaya bağlı olmayan sanatçılarla anlaşabilir. Sonuçta serbest bir ekonomi bu. O zaman da sendikaya bağlı kimseyle çalışamaz, ilişiğini komple kesmiş olur. Bu taraf da sanatçıları zor duruma sokabilir.

Zaten grev, kısa dönemdeki kaybı uzun dönemdeki kazancıyla yok sayılabilecek zamanlarda uygulamaya sokulan bir eylemdir. Her daim bir zararı olur yani.

AMA KARAKTERE CAN VEREN SADECE OYUNCU DEĞİL!

Bu da, verilen karara karşı bir argüman. Video oyunlarında bir karakter kaplamasından animasyonuna kadar, bir ekip tarafından hayata geçiriliyor. Geliştiricilerin çalıştıkları şartlarla ilgili sıkıntıları ise başka bir sendikanın konusu. Gerçi oyun geliştiricileri, belirli bir Metacritic notunun ya da satış rakamının üstüne çıkıldığında prim almaktalar. Bunun stüdyo içi dağılımı ise kapalı kapılar ardında olan bir bilgi. Tabii şunu da eklemek lazım: Araştırdığım kadarıyla video oyunu geliştiricilerinin bir sendikası yok şu anda.

Uzun lafın kısası, an itibariyle bizleri doğrudan etkileyen bir şey olmasa da video oyun sektöründe sağlam bir olgunlaşma hareketi olduğunu söyleyebiliriz bunun. Medeniyetin yerleştiği yerlerde insanların dertlerinin ülkemizdekilere kıyasla bu kadar naif kalması ise bambaşka bir acı sebebidir ya, neyse. **-Sarp**



STAR CITIZEN VE ESCAPIST BİRBİRİNE GİRDİ!

OYUN TARİHİNİN EN İDDİALI YAPIMLARINDAN BİRİ, YAMULAN HABERCİLİĞE KARŞI

-NURETTİN TAN

Uzay simülasyonları ile çok içli dışlı olmasanız bile *Star Citizen*'ı duymuş olmalısınız."1 milyon dolar topladı", "10 milyon doları yakaladı", "Vay #!? 36 milyon dolar oldu." , "Yok artık eşeğin kulağına şelale kaçırdılar 90 milyon dolarlık bağış topladı!" gibi yorumlara kesin tanık olmuşsunuzdur. Ama uzak kalmayı başarmış azınlıktansanız, kısaca altyazı geçeyim: *Star Citizen* oyun endüstrisinin öncü isimlerinden, *Wing Commander*'ın yaratıcısı **Chris Roberts**'ın kitle fonlamayla destek toplayarak çıkarmaya çalıştığı yeni uzay simülasyonudur. Oyun için 2012 yılında Kickstarter'da bağış toplanmaya başlandı, çoğunluğu dinozor diye tabir edebileceğimiz eski oyuncuların dikkatini çektiği için (Wing Commander ile büyüyenler şu an 30'u geçiyor, kendimden biliyorum) *Star Citizen* 500.000$'lık hedefini hemen yakaladı. Hatta bu hedefi eze eze geçerek iki milyon doları biraz aştı ve Kickstarter kampanyasını rekor kırarak bitirdi. Bu da Chris Roberts'in sadece tek kişilik görevlerden oluşacak "Squadron 42" hayallerini daha kapsamlı bir oyunla değiştirdi, çünkü artık istedikleri kapitale sahiptiler. Gel zaman git zaman, oyunun kendi sitesinden yapılan -çoğunluğunu gemi satışlarının oluşturduğu- bağışlar sayesinde mevcut para iki milyondan 90 milyona yükseldi. Böylece oyun çoklu oyuncuyu kapsayacak koca bir evrene taşındı, FPS modu, gezegenlere iniş ve keşif eklendi. Toplanan para miktarı büyüyünce proje şimdiye kadar hiçbir oyunun ulaşamadığı detaya ve iddiaya ulaştı. Bu yüzden çıkış tarihi de hep ileriye atıldı. Derek Smart'ın (son sayfada bir kutuda bekliyor sizi) herkesi sıkan anlamsız saldırılarını saymazsak *Star Citizen* için her şey yolunda gidiyordu. Ta ki geçen ay çok ilginç bir olay yaşanıp ünlü oyun sitelerinden The Escapist'in Chris Roberts ve eşi hakkında ortalığı sarsacak uzunca bir haber yapmasına kadar...

Escapist daha önce Cloud Imperium Games'de çalışmış ya da halen çalışmakta olduğunu iddia ettiği -ismini veremeyeceği- kişilerin kendileri ile temasa geçip şirket içinde yaşanan akıl almaz olayları bu kişilerin verdiği bilgilerden yola çıkarak sitesine taşıdı. İddialar vahim, en öne çıkan başlıkları saymam gerekirse: *"90 milyon dolar suyunu çekmek üzere"... "asla gerçekleştirilemeyecek hırslı bir yapım"... "Chris Roberts hayalci ama lider değil"... "eşi ve kendisi bağışlanan paraları çatır çatır yiyorlar"... "ofis ortamı çok stresli, insanlar saygısız, ırkçılık ve seksizm var"...* Liste kabarık, yaşandığı iddia edilen olaylar çok çirkin. Bana *L.A Noir*'ın yapımcısı Team Bondi'de terör estiren Brendan McNamara haberlerini hatırlattı. Bildiğiniz üzere Team Bondi kapanmış ve İnsan Hakları Örgütü yaşanan olayları incelemek için araştırma yapmaya başlamıştı. Bağışlanan para bu şekilde harcanıyorsa işin içine Federal Hükümet'in girmesine kadar yolu var, kısacası olaylar çok ciddi. Lakin ne kadarı doğru? Escapist'in başı çeken iddialarına bir de Oyungezer olarak teker teker bakalım (Chris Robert'in verdiği cevapları da ekleyeceğim).

Escapist: "Bazı kaynaklar oyunun tek kişilik senaryoya odaklandığını, asıl oyunun arka plana atıldığını belirtiyor."

Chris'in bu iddiaya karşı cevabı gayet mantıklı. Kickstarter'da başlattıkları kampanyanın asıl amacının tek kişilik senaryo, yani *Squadron 42* olduğunu ve oyunculara ilk olarak bunu sunacaklarını söylüyor. *Star Citizen*'ın kazandığı bütün diğer özelliklerin para hedefi aşımları sayesinde eklendiğini, bu yüzden takvimde daha sonraya atılmasının normal olduğunu belirtiyor.

"Star Citizen çok popüler çünkü şimdiye kadar böyle bir oyun yapılmadı. 90 milyon dolarla da yapılması mümkün değil."

CS1 kod adlı kaynak Escapist'e diyor ki; *"İşin ehli bir yönetici ile bile Chris'in hedeflediklerine 90 milyon dolar ile ulaşmak mümkün değil. Chris Roberts hakkında hatırlama-*





CryEngine ile yola çıkan ekip kararını değiştirmiyor. Ama hem tasarımlar, hem de teknoloji zaman içinde çok değişti.

nız gereken şey onun 12 yıldır oyun yapmadığı. Bu kadar para ile Star Citizen ya da böyle bir oyun için ne yapabilir, neyi yapamaz hiçbir planı yok. 12 yıldır oyun yapmadığı gibi bunca zamandır sektörde çalışanların fikirlerini de görmezden geliyor."

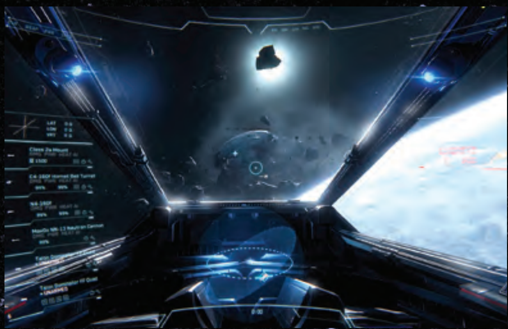
Chris'in yapılan iddiaya yanıtı ise bu tür mali konuları kendisi ve firmada çalışan birkaç kilit isim dışında kimsenin bilemeyeceğinden dolayı bu yorumların gerçeği yansıtmadığı üzerine kurulu. Ayrıca sadece gelen bağış parasını kullanmadıklarını, pazarlama ve başka firmalarla ürün ortakları olduğunu ve bu tür konuları alenen duyurmadıklarını belirtiyor. Sağlam bir para birikimi tuttuklarını ve gelirlerini *Star Citizen* çalışmalarını çevirecek şekilde harcadıklarının altını çiziyor. Dünya çapında ofis sayılarını artırmaları ise cabası. Birçok AAA sınıfı oyunun yapımında görev almış kişiyle beraber çalıştıklarını, kalite departmanından topluluk departmanına kadar herkesin fikirlerini dinlediklerini, aksi takdirde bugüne gelemeyeceklerini önemle belirtiyor.

Bir noktadan sonra altından kalkılamayacağı düşünülen bir proje haline büründü Star Citizen.

"İnanılmaz kötü bir ortamdı. İşten çıkmak zorunda kaldım!"

Birçok kaynağa göre Cloud Imperium çalışanı olmak aynı zamanda herkesin önünde aşağılanmayı da yanında getiriyor. İnsanlar çektikleri stres yüzünden hastalanıyor. CS3 kodlu çalışan bulacak başka işi olmamasına rağmen yaşadığı stres dolayısı ile işten çıkmak zorunda kaldığını söylüyor. *"Çalıştığım en kötü ortamdı. Kimse bir işi nasıl yapacağınızı söylemediği gibi işin nasıl sürdürüleceği de belli değildi. İnsanların iletişimi birbirlerine büyük harflerle kızıp, küfürleştiği e-postalardan ibaretti."*

Gelen iddialar bununla bitmiyor ve Chris Roberts'ın eşi, CIG'nin pazarlama müdürü Sandi Gardiner'a kadar uzanıyor. CS1 kodlu kişinin dediğine göre gelen iş başvurularında adayların yaşlarına bakıyorlar ve 40'ı geçen kişileri doğrudan eliyorlar. Çünkü bu kişiler yasal olarak korunuyor ve sonradan kovması zorlaşıyor. İleri sürülen başka bir olay ise Gardiner'ın insanları deri rengine göre seçtiği, bir keresinde *"Onu işe almıyoruz. Siyahi bir kızı işe almıyoruz,"* demesi (Not: Sandi Gardiner'in

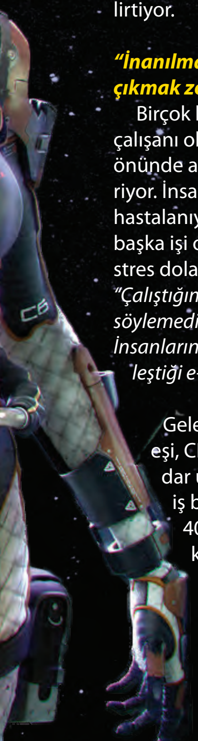


resimlerine bakarsanız kökeninin melez olduğunu görürsünüz. IMDB sayfasında Çin, Filipin, Amerikan yerlisi melezi olduğu yazıyor. Azınlık kökenli birisinin böyle bir cümle kurması pek mantıklı değil ya, neyse...). İnsan Kaynakları'na durum ile ilgili şikayet iletildiğini ama nihayetinde bu departmanın da Chris ve Sandi'ye bağlı oldukları için bir sonuç alınmadığı belirtiliyor.

Küfür ve hakaretler katlanılamayacak boyutta!

İtiraflar geldikçe iddialar giderek çılgınlaşmaya başlıyor. CS4 kod adlı kişi aynen şunları söylüyor; *"Sandi insanları aşağılayıcı e-postalar atardı. İnsanları aptal, yetersiz, *bne diye çağırır erkekleri *aşakları olmamakla suçlardı. En çok da kadın çalışanlara karşı aşırı şekilde düşmanca tavırlıydı. Çok kıskanç biri, illa firmanın Kraliçe Arısı o olmalı. Ne zaman onun çevresinde olsam bir kobranın beni ısıracağı hissine kapılıyordum. Şirkette işe başladığınızda iki şey hakkında tembihlenirdiniz; evli olmak hakkında konuşmayın ve sakın Sandi'nin tersine denk gelmeyin."*

Bu noktada araya gireceğim, çünkü tersliği sizin de fark ettiğinizi düşünüyorum. Ortada küfür içerikli e-postalar gönderiliyorsa, ben olsam bunun ekran görüntüsünü alırdım. O çalışanlar da bunu akıl ederdi herhalde. Zaten Escapist'in yaptığı haberin en büyük sıkıntısı bu; herhangi bir yazışma, ekran görüntüsü, kısacası hiçbir kanıt yok. Şikayet sahibi olduklarını söyledikleri, gerçek adlarını sakladıkları insanların iddiaları dışında elleri boş.



GELİŞTİRME GÜNLÜKLERİ ADINA!

Cloud Imperium Games, elinden geldiğince güncelleme yazıları ve videolarla insanları geliştirmenin süreci hakkında bilgilendiriyor aslında.





HEM PARA HEM ARKADAŞ

Endeavor, Robert Space Industries'in ürettiği son uzay gemisi. Fiyatı ise dudak uçuklatacak cinsten: Eğer bütün modülleri ile beraber satın alırsanız 900$. İnanması güç belki ama Star Citizen'in öyle bir oyuncu kesimi var ki bu gemileri satın alabiliyorlar. Tek başına alamayan oyuncular kurdukları federasyonlarda ya da loncalarda para birleştirip grupları adına bu gemiye sahip oluyorlar. Geminin sadece gövdesini almak isterseniz 350$ veriyorsunuz. Bu bir savaş gemisi olmayıp keşif ve bilimsel araştırma yapma gemisi olduğu için; keşif ve bilim modüllerini ayrı ayrı alarak monte edebiliyorsunuz. İçi o kadar büyük ki eğer para sorununuz olmadan 900$ sıcak yeşili dökseniz bile oyun çıkınca bu bebeği uçuracak mürettebatı bulmanız gerekiyor. Yani spotçulardan oyun almak, Türkiye'deki oyun ücretlerine olumlu herhangi bir etki sağlamıyor.



Sadece gemiye bağlı bir deneyimken bambaşka yönlere açılan, devasa bir proje.





Aynı gemiyi idare eden birçok oyuncu kendi departmanlarından sorumlu olacak, son videolarda bunun çalışır halini de gördük.

Chris Roberts'in konu hakkındaki yorumu ise kısa: *"Bütün kişisel ve İnsan Kaynaklarını ilgilendiren konular özeldir ve prensip olarak bunlar hakkında yorum yapmayız. Her zaman olduğu gibi her hikâyenin aslında iki yüzü vardır."* Hakarete varan söylemleri inkâr etmemesi kaygı verici olsa da özel meseleleri konuşmaması normal karşılanabilir. Ama gelin, dananın kuyruğunun koptuğu asıl noktaya gelelim: Para.

"Para akışını takip edin."

Escapist birçok kaynaktan gelen ortak şikayetlerin başını para mevzusunun çektiğini belirtiyor. Kaynaklar Escapist'in para akışını takip etmesini istemişler, site buna "tamamlanması zor bir başarı oldu," diyor. Lakin haberlerinde önümüze sundukları yine kuru iddialar, elle tutulur veriler yok. Neyse, söylentilere geçelim. Denilene göre Chris ve Sandi çiftinin yaşadığı Pasific Palisades Köşkü yapılan bağışlarla alınmış. Bir tek köşk olsa iyi, şahsi araçları ve çiftin çıktıkları tatiller de bu paraya dahilmiş. CS5 kod adlı kişinin dediğine göre Sandi ülke dışında tatil yapmak ya da bir film ya da televizyon dizisi rolüne katılmak için şirket parasını kullanıyormuş.

Şimdi Sandi Gardiner nasıl biriymiş diye Google'dan araştırma yaptım verdiğim ilk tepki *"Aaa bu kadın mıymış?"* oldu. Çünkü Roberts'in eşi olduğunu bilmeden Star Citizen ile ilgili sürekli paylaşım yaptığı için kendisini takip ediyordum. CIG çalışanı sanıyordum, meğer adamın eşiymiş.

Chris Roberts'in eşi ile ilgili söylenenlere yanıtı gayet net. *"Bağışla toplanan hiçbir kuruş özel harcamalara kullanılmadı. Bu iddialar tamamen yanlış, yıpratıcı ve hiçbir kanıt göstermeksizin yapılıyor. Wing Commander çıktığından beri parasal özgürlüğümü yaşayacak kadar şanslıyım, bu sayede iyi arabalar kullandım ve iyi evlerde yaşadım. Bir de telif haklarından kazanılmış paralar var, Origin'in EA'e satılması, Digital Anvil'ı Microsoft'un alması gibi... Peki neden şimdi bunlara sahip olmam insanları geriyor? Sandi'ye yapılan sürekli saldırıları ise ayrıca tehdit edici buluyorum. Neden o hedef seçiliyor, eşim olduğu için mi? Kadın olduğu için mi? Evet o aynı zamanda aktris, iş çalışma saatleri dışında idealinde olan başka şeylerin peşinde olmasının hiçbir sakıncası yok. Keza çalışma arkadaşlarımıza hafta sonu akşamları konferans salonumuzda D&D oynamalarına izin verdiğimiz gibi...*

İsimsiz iddia sahiplerinin bazı söyledikleri gerçekten kişisel eleştiriden öteye geçmiyor gibi görünüyor. Escapist'in yazı boyunca sürekli kullandığı "çeşitli kaynaklar," ve "diğer kaynaklar" ifadeleri ile başlayan başka bir paragrafta şu iddialar var; bağış paralarının harcanması







ÇOK STÜDYO, AZ ZAMAN

Chris Roberts, aslında sürekli uçaklarla mekik dokuyor. Farklı coğrafyalarda farklı ekipler farklı işler yapıyor, Roberts ise işin idaresini buralar arasında dolanarak yapıyor. İşin boyutu gerçekten de AAA ölçeğinde.





STAR CITIZEN'IN DURUMUNA BİR BAKIŞ DA POLYGON'DAN GELDİ. ESCAPIST'İN AKSİNE HABERCİLİĞE YAKIŞAN, TEMİZ BİR BAKIŞ AÇISI GÖRDÜK ORADA DA.



O BİR KURTARICI (!?)

Yazıda ismi geçen Derek Smart isimli kişi, kendi ifadesiyle bir "trol" ve bir hayli takıntılı bir adam. Başarısız olarak görülen oyunlarından ve uzun yıllardır gerçekleşmeyen projelerinden sonra adını duyurmak için sürekli Star Citizen'e sataşmasıyla tanınıyor. Bu sataşmalar olmasa muhtemelen ismini hiç duymayacağınız Smart'ın burayı okumasanız muhtemelen duymayacağınız Battlecruiser 3000AD (Steam'de Universal Combat diye bulabilirsiniz) adına bayağı başarısız bir oyunu var. 90'larda ürettiği bu oyunu parayla satamadığı için şu an ücretsiz dağıtıyor ama ona rağmen oynanmıyor. Kendi bloğunda yazmaya başladığı Star Citizen eleştirileri, en azından başlarda birkaç doğru soru işareti yöneltiyor gibi olsa da sonradan ipin ucu fena kaçtı tabii. Başta da söylediğim gibi, kendisinin trol olduğunu itiraf edip bunu birazcık pisliğine, biraz da suyu bulandırmak adına yaptığı ortaya çıktı. Ama CIG'in yaptığı en büyük hata, herhalde Smart'a Kickstarter'dan yatırdığı 250 dolarını iade edip konuşma hakkını elinden almaya kalkışmasıydı. O hamleyi yapmasalardı, Smart'ın bu kadar olay olup dikkatleri üzerine çekmesi mümkün olmazdı.

tamamen sorumsuzca yapılıyor. Oyunun bitmiş bölümleri tekrardan sökülmüş ve tamamen baştan yapılmış, bu da fazladan zaman ve kaynağa mâl olmuş. Şuna kendi yorumumu eklemeden geçemeyeceğim. Bir oyunun kodunu yazdıktan sonra -özellikle *Star Citizen* gibi yapım süreci uzun oyunların- o oyuna tamamen yeni bir içerik eklemek istediğinizde her yeri yaban sarmaşığı gibi kaplamış kodlarda en geriye gitmeniz gerekir. FPS modülünün eklenmesi ve gezegenlere iniş kalkış yapabilmek sonradan yapılandırılan modüller olduğu için oyunun temelinin sökülüp, baştan yapılandırılması gayet normal bir durum. Misal; Riot Games sırf bu kod karmaşıklığından dolayı geriye gidemeyip üç yıl önce oyuna yakında ekleneceğini söz verdiği "Replay" özelliğini halen hazırlayamadı. Konuya dönmem gerekirse, CS5 kod adlı kişinin yorumları giderek kişiselleşmeye ve saçmalamaya başlıyor: *"Firma birçok büyük isimli Hollywood aktörünü seslendirmeler için kullandı. Bu oyunu daha iyi yapmayacak ki. Hatta bu parayı çöpe atmaktan başka bir şey değil çünkü derinde bir yerlerde Chris halen sinema filmi yapmak istiyor. Hollywood'da bir kere başarısız oldu ve bunu bir türlü kabullenemedi."*

Chris Roberts, bağışlarla hedeflenen paraya ulaşıldığında verilen sözlerden birinin zaten Hollywood yıldızlarını *Squadron 42* için kullanmak olduğunu belirtiyor. Bağış yapanlara söz verdiklerini gerçekleştirdiklerini, bunun planlı olduğunu ve sözü edildiği gibi astronomik ücretlerin havalarda uçuşmadığının altını çiziyor. Ekim'in son haftası yayınlanan *Squadron 42*'nin tüyleri diken diken eden resmi tanıtım filminde Gary Oldman oynuyor ve seslendirme yapıyordu. Filmin sonunda ise Mark Hamill ve Andy Sarkis'in de yapımda yer aldığını görmüştük. Bana kalırsa para gayet doğru yerlere gitmiş görünüyor. Unutmamak lazım, *Star Citizen*'ın tek kişilik hikâyesini sunan *Squadron 42* AAA bir yapım olarak hedefleniyor, böyle isimlerin yer alması o yüzden gayet normal.

Star Citizen gerçekten muazzam bir proje, o yüzden insanların beklentileri öyle yüksek seviyelere ulaştı ki beni dahi acaba beklenileni verecek mi korkusu sardı. Vaatler gerçekleşirse, şimdiye kadar tatmadığımız bir oyun tecrübesi yaşayacağız. Ben, Chris Roberts'ın sözlerini yerine getireceğine inanlardanım hâlâ. Ama tümüyle yanılıyorsam da, Chris Roberts ve Cloud Imperium Games'teki idareciler bir şeyleri çok yanlış yapıyorsa bile bunun ifşası Escapist'inki gibi kanıtlardan yoksun ve sadece spekülasyona dayalı bir makaleyle yapılmaz, yapılmamalı. Siz buradan Derek Smart'a dair detayları okumaya geçerken, ben de habercilik etiğine dair biraz kaynak toplayıp Escapist'in kapısını çalayım en iyisi.

"OYUN YAPMIYORUZ, REKLAM VE TANITIM HAZIRLIYORUZ."

Escapist'in iddialarına göre onlara en çok gelen şikayetlerden biri de yapımcıların oyunla uğraşmadıkları. Bunun yerine PAX ya da Gamescom gibi etkinlikler için demolar hazırladıkları ya da satışa sunulacak yeni gemi tasarımı yaptıkları. Cloud Imperium Games stüdyosuna gelen hayranlara "Paranızı alın ve kaçın!" diye haykırmak için kendini zor tutan çalışanlar varmış. Diğer yorumları yazmıyorum çünkü iddialar kanıt olmadan hep bu lafların etrafında dönüyor. CIG şimdiye kadar FPS, İt Dalaşı ve Hangar modüllerini çıkardı, hepsi de oyuncular tarafından oynanıp, test edilebilir durumda. Önümüzdeki senenin başında da Squadron 42 geliyor, kısacası adamlar çalışıyor. Bu kadar büyük kapsamlı bir oyunun 3 yılda çıkmasını beklemek zaten büyük hayalcilik olurdu. Yorumu sizlere bırakıyorum.



BETA İZLENİMİ
Star Wars: Battlefront

AT-AT'nin size karşı değil de sizin yanınızda olduğu zamanlar, güzel zamanlardır.







STAR WARS: BATTLEFRONT

ECHO ÜSSÜ'NDE TURLARKEN -SARP KÜRKCÜ

Gelecek ay incelemesini yazacak olsak bile, neredeyse bir haftalık beta maratonundan aldığımız notları sizlerle paylaşmasak olmazdı. Evet, açık betada birçok insan tecrübe etmiş olsa da öncesinde üç günlük bir aralığımız daha oldu bizlerin, böylece etraflıca inceleyebildik her şeyi.

KARIN PARLAMASI VAR ABİ!

Öncelikle artık yedi oyun moduyla geldiğini biliyoruz *Star Wars Battlefront*'un. Buna tek kişilik oyun seçeneklerini de eklediğinizde sayı dokuza çıkıyor tabii. Ama çok oyunculu tarafta sadece Drop Zone ve Walker Assault'u tecrübe ettik betada. Drop Zone ufak bir oyuncu grubuyla bölge ele geçirmeye dayalı iken Walker Assault bize Ep. V'teki Hoth Savaşı'nı olabildiğince dolu yaşattı. Bu arada toplamda 12 haritanın oyunda bulunacağını biliyoruz, betadaki Sullust, Hoth ve Tatooine biraz ağıza bal çalmak gibi oldu.

Gamescom'da zaten Tatooine'deki dalga dalga düşmanların geldiği bölümü ve Fighter Squad'ı, yani sadece avcı gemilerinin olduğu modu yazmıştım. Bu sefer her şey piyade savaşı (pek değil ama olsun), her şey tüfekler (arada ışın kılıcı da var ama, çaktırmayın).

Drop Zone'u bir kenara bırakıyor, Walker Assault'un görevi ile başlıyorum hemen. Walker Assault'ta İmparatorluk askerleri AT-AT'lerin desteğiyle Echo Üssü'nün jeneratörlerini patlatmak için yola çıkarken Asi ittifakı ise Y-Wing'ler ile bombardımana çabalıyor. İki adet uydu istasyonu var her fazda. Asiler bu istasyonları ele geçirip tutmak zorunda. Ne kadar uzun süre tutarlarsa, fazın sonunda AT-AT'lere saldıran Y-Wing'ler o kadar fazla oluyor. Faz bitince, AT-AT'ler bir sonraki yere kadar yaklaşıyor, yeni istasyonlar, yeni savunmalar... Böyle üç fazdan oluşan harita bağımlılık yapıyor resmen. Yaklaşık altı gün, günde 2-3 saat kadar oynamama rağmen doymadım, doyamadım aksiyona.

Token'lar, yani etrafta araç, kahraman ya da özel beceri kullanmak için bulduğumuz dairesel öğelerse az geldi gözüme. Bu öğelerin yerleri belli, bir tek kahramanların token'ları rastgele çıkıyor. Hoth haritasında Luke Skywalker ve Darth Vader var sadece. Kılıç fırlatma, Force Push (ya da Choke) ve temel saldırı gibi özelliklerinin yanında havalarından geçilmiyor. Avcı gemileri, AT-ST'ler, yörünge bombardımanı, oyunda gördüğümüz en şık bomba Thermal Imploder ve daha birçoğu bu token'lardan kazanılıyor.

Yalnız betanın bize gösterdiği şey, oyunun sıkı bir dengelemeden geçmesi gerektiği. Hoth haritasında İmparatorluk eğer ki kötü oyunculardan oluşmuyorsa neredeyse her el kazanıyor. Ama yörünge bombardımanı bulursanız, AT-AT'leri eritmek kolay. Bir de AT-ST'ler çok can yakıyor.

Ama oyunun savaş atmosferi muazzam, etrafta uçuşan lazerler ve "kızlı erkekli" savaşan piyadelerin konuşmaları sizi içine çeken bir atmosfer yaratıyor. Düşmanın yönüne dair bilgi veren, bombadan haberdar eden bu konuşmalar atmosferik olduğu kadar işlevsel de. Oyunu sadece betaya göre değerlendirenlere ise bir uyarı: Karakter kişiselleştirme özellikleri çok zayıftı bu betada. Kartlar, ekipmanlar ve taktikler daha önce oyunu test ettiğim halinde daha yoğundu. Betaya bakıp "çok sığ taktikler var" demeyi pek doğru bulmuyorum açıkçası.

Oyuna dair gördüğümüz bu ufak kesit bize gösterdi ki her ne kadar *Battlefield*'a nazaran "casual" kalıyor olsa da sağlam bir iş çıkarmış DICE Stockholm. Sıkıntı, senaryosu yokken ne kadar bizi alıp götüreceği ve bünyesindeki tüm oyun modları için yeterli oyuncu bulup bulamayacağı. Çünkü Walker Assault, *Battlefront*'un en güçlü kozu gibi geliyor bana ve o koz tek başına yeterli gelmeyecek. Ama diğer oyun modları da bu kadar eğlenceliyse, dengeler biraz daha düzeltilirse, silah ve kart çeşitliliği bize gösterilenden de fazla olursa, eski üçlemenin ruhuna yakışır bir Star Wars deneyimi bizi bekliyor demektir.

Tür: FPS **Yapım:** DICE Stockholm **Dağıtım:** EA **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 20 Kasım 2015

Etkinliğin başında Ayşegül Koç ve Güven Çatak yer alıyor ama buluşmamıza Güven hocanın öğrencilerinden de katılanlar, fikirlerini sunanlar oldu.



GERÇEK SORUNLAR İÇİN OYUN ÜRETMEK

MÜLTECİ KRİZİNE OYUN GELİŞTİRİCİLERİNDEN 36 SAATTE BAKIŞ AÇILARI

İstanbul Kadıköy'de Yeldeğirmeni adlı bir bölge var. O bölgede ise küçük bir sanat galerisi. Arthere İstanbul, aynı zamanda bir kafe, aynı zamanda bir atölye, hatta ve hatta kimi sanatçılar için kalacak bir yer. Ben de BUG yüksek lisans programı kurucusu **Güven Çatak** ve Amber Platformu üyesi **Ayşegül Koç** ile bu sıcak yerde oturup Kasım ayının başlarında gerçekleşecek olan ilginç bir etkinliği konuştum ay sonunda.

Ortadoğu'daki karışıklıklar sonucunda Suriye'de patlak veren mülteci krizi sadece bizi değil tüm Avrupa'yı etkilemiş durumda. Ama Türkiye, yaklaşık iki milyon mülteciye kapılarını açmanın ötesinde onları ülkenin bir parçası haline de getiriyor. Bu konu politik bir hamlenin ya da bir komplo teorisinin parçası değil artık. Bu kriz bir gerçek ve bu gerçek de yaşamın ta kendisi artık. İşte Ayşegül ve Güven kollarını bu konuya bir bakış açısı getirmek için sıvamışlar.

Amber Platformu, Türkiye'de yeni medya ve teknoloji ile sanatı birleştiren, ufuk açmayı görev edinmiş köklü bir topluluk bu arada. Bu sene dokuncusunu düzenledikleri amberFest de dünyayı etkileyen bu kavrama ufak bir game jam ile ışık tutmayı amaçlıyor.

İnsanların gerçekleşen bu olaya karşı bakış açısını değiştirmeyi amaçlayan game jam'in adı "Çalışıyorum, öyleyse varım" anlamına gelen "**Laboro Ergo Sum**". İki parçalı bir etkinlikten oluşuyor aslında Laboro Ergo Sum. İlki Taksim Ardahan Oteli'nde gerçekleşecek olan panel ve seminerler dizisi. "Games for Change", yani "Oyunlar Dünyayı Değiştirebilir" temalı bu kısım aslında insanları konuyla ilgili bilinçlendirmeyi de amaçlıyor. Örneğin "Mülteci", "Göçmen" ve "Sığınmacı" kavramlarının birbirlerinden farkları, bu insanların ulaştıkları ülkelerde nasıl haklara sahip oldukları, göçmenlerin bakış açısından Türkiye değerlendirmesi gibi konular var. Biz sohbeti yaparken tüm konular netleşmemişti, ama herkese açık olan bu etkinlik insanları konuya dair yeni bakış açılarıyla tanıştırmayı amaçlıyor.

İkinci kısım game jam ise İstanbul Bilgi Üniversitesi'nin kampüsü santralİstanbul'da gerçekleşecek. 36 saatlik süreçte katılımcılar mültecilerin temel oluşturduğu, ama tam teması öncesinde açıklanacak game jam'de konuya oyunların üzerinden bir bakış getirmeye çalışacaklar. Güven de Ayşegül de 36 saatte çok ciddi bir sorgulama yapılamayacağının farkındalar. "Ama sadece birilerinde ufacık bir aydınlanma yaşatabilirse, amacımıza ulaşmışız demektir" diyor Ayşegül.

Böyle riskli ve insanların hassasiyetten yoksun yaklaşabileceği bir konuda herhangi bir güvenlik ağı germeyi düşünüp düşünmediklerini de sordum. Ama onlar risk almaktan çekinmiyorlar. Geliştiriciler bakış açılarını ne olursa olsun, elbette ki insancıl bir şekilde, gösterebilirler. Bir diğer konu da panel ve seminerlerin aksine game jam kısmının davetiye gönderilen geliştiricilerle birlikte yapılacağı. Ama etkinlik alanına gitmek, orada vakit geçirmek isteyen herkese kapılarını açıyor ekip.

Games for Change seminerleri, 6 Kasım cuma günü saat 17:00'da başlayacak. Yine o akşam game jam için tema da geliştiricilere bildirilecek. Sonrasında 7-8 Kasım tarihlerinde de game jam gerçekleşecek. Güven Çatak ve Ayşegül Koç'un birlikte temel hazırladıkları bu etkinliğe şansınız varsa gitmenizi öneririm. Ne de olsa ülkeyi yakından ilgilendiren bir konuyla video oyunların sentezi kolay bulunan bir şey değil. **-Sarp**

NASIL OYNARIZ?

Bir game jam klasiğidir, tabii ki biten oyunları denemek ister insanlar. Güven Çatak ile bu konuyu konuştuk ve oyunların game jam'den sonra ***https://itch.io/jam/amber-game-jam-2015*** adresinden yayınlanacağını belirtti. Siz de isterseniz, mülteci krizine dair video oyun bakış açılarını deneyimleyebilirsiniz yani.

SON DAKiKA! Quantic Dream'in Kara videosu oyun oluyor. "İnsan"ın sorgulanacağı oyun: Detroit.



American Mcgee

"HERKES DELİ DOĞAR, BAZILARIMIZ DELİ KALIR." -BECKETT

-İHSAN CAN ASMAN



American Derken?

Evet, American Mcgee'nin ismi gerçekten de American. İsminin hikâyesi de şöyle: Arkadaşlarından birisinin kızına American ismini vermesi, Mcgee'nin hippi annesini fazlasıyla etkiliyor. O kadar ki kendi oğluna da bu ismi koyuyor. Yine annesinin ona vaktinde söylediğine göre, Mcgee'nin olası diğer isimleri ise şöyleymiş: 'Marrakesh' ya da 'Obnard'.



İlham Perileri

American Mcgee pek çok mecrada dile getirdiği gibi kendi kendini eğitmeyi başarmış biri ve tanıdığı pek çok yetenekli insanın da bu şekilde kendini eğiterek bir yerlere geldiğini söylüyor. Elbette bunca şeyi tek başına başaran birine ilham veren isimler kim olabilir diye düşünüyor insan. Örneğin bir röportajında Mark Twain'i ne kadar çok sevdiğinden ve üstadın şu sözünü sürekli göz önünde tuttuğundan bahsediyor: 'Seyahat etmek önyargıları yok etmek ve açık görüşlü olmak için en etkili yoldur.' Etkilendiği Jules Verne, Leonardo Da Vinci ve Jacques Yves Cousteau gibi diğer kişilere bakıldığında da hep aynı tema ön plana çıkıyor: Yolculuk, bir şeyleri tamir etme ve çoğu zaman keşif. Da Vinci'nin sıra dışı kişiliği ve akıl almaz icatlarını düşününce insan Mcgee'nin onun kişiliğinden nasıl yararlandığını kolaylıkla fark edebiliyor. Ya da Cousteau'nun pek çok insana denizaltı zenginliklerini nasıl da 'anlattığını' hatırlamak, yine Cousteau'nun icatlarını ve deniz seferlerini düşünmek American'ın kendi 'tamir etme' ve 'keşfetme' dürtülerini nasıl yorumladığını bize gösterebilir.

Eşzamanlılık

Yazıda da bahsettiğim üzere Mcgee'nin özel bir ilgi alanı daha var: Denizlere açılmak. Eşzamanlı olarak hem yeni koylar keşfedip, hem de aynı zamanda yeni oyunlar geliştirebileceği bir projeyi yürürlüğe koymak istiyor kendisi. Kuracağı stüdyoya da şimdiden isim bulmuş: 'Sailboat Studios'. Aynı zamanda teknesinin adı da Türkçede eşzamanlılık anlamına gelen 'Synchronicity.' Böyle bir ortamda üreteceği oyunlarda nelerin vücut bulacağını tahmin etmek güç; ama kesin olan bir şey varsa o da ihtimallerin beni fazlaca heyecanlandırdığı.

16 yaşındayken, bir gün okuldan çıkıp eve geldiğinizde, içeride hiç kimsenin olmadığını, ne var ne yok her şeyin ortadan kaybolduğunu ve geriye kalan yatağınız, bir avuç kitap-giysi ve bilgisayarınız ile baş başa kaldığınızı hayal edin. O anı betimlemeye yaklaşan en vurucu ve açıklayıcı sözcükleri bulabilsek dahi, eminim American Mcgee'nin yaşadıklarını yansıtmaktan ziyadesiyle uzak olurlardı. İşte tam da böylesine çaresiz bir anda, büyük bir patırtıyla tavşan deliğinden bilinmezliğe doğru yuvarlanıyor Mcgee: Yüklü bir çocukluk boyunca kendini sürekli hissettiren ve sonunda tüm çıplaklığıyla ete kemiğe bürünen yalnızlık, korkuyu yenmenin ve deliliği idame ettirmenin yollarını kavramanın ivediliğine yol açıyor bir bakıma onun için. Sonda söyleyeceğimi en başta söylemeliyim: American'ın hikâyesi bugüne kadar bu bölümde yazdıklarımın belki de en etkileyicisi benim için. Bunun sebebi, yarattığı veya bazen ters yüz ettiği dünyaların fantastik olduğu kadar en az kendisi kadar gerçek (belki de deli) olması ve dolayısıyla hayal ile gerçeğin arasındaki o muğlâk mesafenin, şahsında daralarak belirginleştiği en bariz oyun kahramanı olması sanırım.

Babasını sadece bir kere görmüş, onda da canını son anda kurtarmış, tüm bunlar yetmemiş gibi kendisi 16 yaşındayken her şeyi satarak sırra kadem basan bir anneye sahip, lise terk, 'talihli' sıfatı üzerinde durmayan, hatta patır patır dökülen bir adam Mcgee. Bu durum dediğim gibi, onu karanlıkta ya da harikalar diyarında(!) yol bulmayı erkenden öğrenmeye itmiş. Okulu bırakmak zorunda kaldıktan sonra bir süre angarya işlerle uğraşmış. Yolculuğunun yönü biraz da John Carmack'la komşu olduğunda değişiyor. Carmack ile Mcgee'nin ortak noktaları aslında sadece oyunlarla sınırlı değildi; aynı zamanda ikisi de arabalardan çok hoşlanıyordu. O dönem, bir Volkswagen bayisinde tamir işleri yapan Mcgee, oyunlara olduğu kadar araba mekaniklerine de hâkimdi. Hatta ilk karşılaştıklarında, American bir arabaya gömülmüş tamir işi yapmaktaydı. Keyifli bir hasbıhâl mümkün olunca, Mcgee'ye id'nin kapıları da açılıyor haliyle. Carmack, Mcgee'nin teknik destek bölümünde işe başlamasını sağlayınca, American oyun sektörüne tam kalbinden (id) giriş yapıyor. Buradaki işi telefonları cevaplayıp, Doom ile ilgili sorun yaşayanlara destek olmak olan kahramanımız bir süre sonra Carmack ve John Romero'nun ortak kararıyla bölüm tasarımcısı olarak terfi

Lewis Caroll'un Alice'ine getirdiği bakış açısı, McGee'nin imzası niteliğinde.



ettirilerek, sektördeki ilk büyük basamağını adımlamış oluyordu. Bölüm tasarımcısı olarak Mcgee, işin aslı, hiç de fena iş çıkarmamıştı. Öyle ki tasarlanan Doom 2 haritalarında Mcgee'nin payı Romero'dan çok daha fazlaydı. Bundan sonra çıkacak id oyunlarında da Mcgee'nin hususi tasarım stili hep baskın şekilde hissedildi. O vakitlerde 21 yaşında olan Mcgee Quake 1&2'nin bir sürü bölümünü tasarlamakla kalmadı; aynı zamanda çoğu ses efekti ve script kodunda da onun imzası vardı.

Mcgee'nin id'deki bu baş döndürücü yükselişi elbette sonsuza dek sürmeyecekti. Romero'nun id'den kovulmasından sonraki süreçte, Mcgee de benzer bir kaderi paylaşacaktı. İşte bir kez daha bir başına kalmıştı. Id'den kovulduğunu öğrendiği an, onun için 'özgürlük ve dehşet hislerinin yoğun bir karışımı' gibiydi. Her zaman olduğu gibi, bir kez daha bu yoğun karışım onun ilerlerken başvurduğu şaşmaz pusulası haline gelecekti.



1998'e geldiğimizde Mcgee, EA'in kanatları altındaydı. O güne dek, Doom ve Quake bölüm tasarımlarına hâkim olan, o tam adı konulamayan, Mcgee'nin kendine has tuhaf ve tekinsiz üslubu artık FPS kalıplarının çizdiği sınırlarla yetinmek zorunda değildi. Masallara özel bir ilgisi olan American, zihninin gediklerinden sızan grotesk çeşitliliği en iyi şekilde nasıl anlatacağının yolunu, Kaliforniya sahili boyunca yaptığı araba yolculuklarının birinde, bir şarkıyı dinlerken tesadüfen ama bir yandan da kaçınılmaz olarak bulacaktı: 2000 yılında American Mcgee's Alice raflardaki yerini almıştı bile. Mcgee, Lewis Caroll'un masum Alice'ini elinde kanlı bir ekmek bıçağı taşıyan bir katile dönüştürmüştü. Bölüm tasarımları haliyle özgündü, öyle ki harikalar diyarı dehşetin mütemadiyen ekildiği ve hasat edildiği uğursuz bir tarlaya dönüşmüştü; çiftçi ise korku hissinin ta kendisiydi. 'Habis' bir Walt Disney olmayı hedefleyen birisinden başka türlüsü beklenemezdi zaten. Ama Caroll'ın zamanın ötesindeki eseri 'Alis Harikalar Diyarında', Mcgee'nin dokunuşuyla sadece bambaşka bir yorum kazanmakla kalmıyor, aynı zamanda oyun dünyasında hikâye anlatıcılığı mefhumu o zamana değin bu şekilde görmediği, farklı bir kıymet görüyor ve 'anlatmak' bir oyunun kalitesini belirleyen ana unsurlardan biri olmaya başlıyordu.

Ocak 2002'de Mcgee EA macerasını sonlandırarak, kendi şirketi olan 'The Mauretania Import Export Company'yi kurdu. Bu firmadan çıkan tek oyun, Bad Day in LA adlı pek de iyi eleştiriler almamış bir oyundu. Ne kadar başarısız addedilirse addedilsin, bu oyuna bir parantez açmanın hikâyemiz açısından gerekli olduğunu düşünüyorum: Oyunun grafikleri olabildiğine özgündü, pastel renkli çizgi filmvari grafikler en azından bir üslup sahibiydi. Oyunun derdi ise, yine Mcgee'nin anlatmayı en çok sevdiği 'delilik' ve 'korku' üzerineydi. Amerika halkının korkularını ve bu korkularla baş etme yollarının ne kadar da kolay bir şekilde deliliğe dönüşebildiğini işlemeye çalışmıştı. Maalesef oyun bütçesi kısıtlıydı ve Mcgee'nin de tabiriyle 'iyi bir fikir, kötü bir şekilde icra edilmişti.'

Zihninin huzura ermesine izin vermeyen bir adamın hikâyesi, tabii ki kötü bir başlangıca sahiptir.

Hikâyenin bundan sonrasında American dümeni oldukça sert bir şekilde kırarak, Çin'e taşınmayı seçti ve Spicy Horse'u kurarak yolculuğunu Uzak Doğu'ya taşıdı. Hong Kong'da bir süre durakladıktan sonra Blade Runner'daki Los Angeles'a benzettiği Şangay'a taşındı. Spicy Horse'tan çıkan ilk oyunun da yine masallara musallat oluyor oluşu kimseyi şaşırtmamıştı. American Mcgee's Grimm, geleneksel Alman masallarını ters yüz eden, korku ve deliliğin beslediği karanlığı öven epizodik anlatımı seçen yaratıcı bir yapımdı. 2009'da ise EA Alice'in devamını duyurduğunda, Spicy Horse Alice: Madness Returns için kolları sıvıyordu. Oyun iki sene sonra çıkmış olmasına çıktı ama tam anlamıyla beklentileri karşılayamadı. Çünkü Alice: MR, belki de oyun dünyasının geldiği nokta itibariyle ilk oyunun 11 yıl evvel yaptığı etkiyi yapmaktan çok uzaktı. Bu arada Spicy Horse da serpildi, mobil oyun dünyasına SH'nin alt şirketi olan Spicy Pony ile adım atıldı. Bundan sonraki dönemde bir masal ters yüz etme teşebbüsü daha oldu; ancak OZombie oyununun Kickstarter'da yeterince ilgi görmemesi, Mcgee'nin Oz büyücüsüne ilişememesine sebep oldu. Bu durumu olgunlukla karşılayan American, Kickstarter üzerinden Alice'in devamı olan, başlangıçta animasyon serisi sonra da oyun olmasını planladığı Otherlands'i duyurdu ve bu sefer aradığı desteği buldu.

American Mcgee içinde bulunduğumuz gülünç parodinin, harikalar diyarının, bucaksız karanlığın, ne şekilde telaffuz ederseniz edin bizatihi hayatın sorunlarla dolu olduğunu kabullenmişti. Muhtemeldir ki bu yüzden sorun çözmek, korkuyu tanıyarak yenmek ve deliliği serbest bırakmak yapmakta istekli ve en başarılı olduğu şeyler oldu. Arabalarla hemhalken de bu böyleydi, bugün egzotik koylarda sürdürdüğü deniz tutkusu için de bu aynı; yarın ters yüz edeceği başka bir çocukluk masalının bulanacağı kötücüllük için de benzeri söz konusu. Oyun dünyasının, hayal gücünün göreli iktidarının ona bu şeyleri yapmaya ne denli fırsat tanıdığını bildiğimizden, tıpkı bugün olduğu gibi yarın da aynı fırsatın kendisine tanınacağını tahmin etmek güç değil.



ZAMAN ÇİZELGESİ

1993 American Mcgee John Carmack'la tanışır ve id Software'e teknik destek elemanı olarak girer.



1994 Doom 2 çıkar, bölüm tasarımlarında Mcgee etkisi fazlasıyla hissedilir.

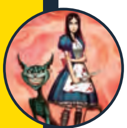
1996 Bir buçuk senelik hummalı bir çalışma sonucunda Quake oyun severlerle buluşur. Oyunun bölüm tasarımlarında Mcgee'nin o sıralarda okuduğu mimarlık kitaplarının etkisi vardır.

1997 Quake 2 çıkar; tıpkı Doom 2'nin Romero'nun kovulma sürecini hızlandırması gibi, Quake 2'nin çıkışından itibaren Mcgee gitgide Carmack'ın gözünden düşmeye başlar.



1998 Mcgee id Software'den kovulur. Artık bir bakıma kendi planlarını tatbik etme noktasında özgürdür. Nitekim aynı yıl içerisinde EA bünyesinde yaratıcı direktör olarak işe başlar.

2000 American Mcgee's Alice piyasaya çıkar. Oyun oldukça başarılı olur, hatta emsal teşkil eder.



2005 Mcgee Çin'e taşınmaya karar verir. Tıpkı annesinin 16 yaşında onu terk edişi gibi, her şeyini bırakıp gider.

2006 MIEC imzalı tek oyunu Bad Day in LA çıkar. Oyun hiç beğenilmez.

2007 Anthony Jacobson ve Adam Lang ile American, Spicy Horse'u kurarlar.



2008 Epizodik oyun serisi American Mcgee's Grimm çıkar.

2011 Alice, devam oyunuyla raflardaki yerini alır ve Harikalar Diyarı'ndaki kabus kaldığı yerden uykumuzu dağıtmaya girişir.

2013 Kickstarter'da aradığını bulamayan OZombie iptal edilir ve Mcgee'nin Oz büyücüsüne dadanma hayalleri henüz başlamadan biter. Ama Alice: Otherlands projesi başarılı olur. Ayrıca 'Kırmızı başlıklı kız' masalını ters yüz edip, kızımızı feodal Japonya'ya bırakıp salan 'Akaneiro Demon Hunters' isimli oyun bu yıl piyasaya çıkar.



BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

MARTY MCFLY'A SEVGİLERLE! BBİ SAYFALARI ZAMANI BÜKÜYOR BU AY

Stealleris, belki de strateji sevenler için yeni bağımlılık belası olacak.



İSTE METRE

STELLARIS

Ağır top DICE, Blizzard, EA gibi firmalar bir tarafa; yıllardır piyasada bulunan, birçok başarılı yapıma imzasını atmış ve kendine ait sadık oyuncu kitlesini yaratmış orta ölçekte firmalar da var. Bunlardan birisi Paradox Interactive. Özellikle kaliteli strateji oyunları ile adından söz ettiren firma, az değil, 15 yıllık bir tecrübeye sahip. Ama genellikle tarihi stratejiler çıkaran Paradox bu sefer strateji tecrübesini geleceğe, bilimkurguya yönlendiriyor. Ne yalan söyleyeyim, görünen o ki *Stellaris* ile biz oyuncuları gerçekten çok farklı bir tecrübe bekliyor.

"FTL" YENİ BİR ÇAĞIN BAŞLANGICI

Stellaris ışıktan hızlı hareket etmenin gizemini çözüp kendini uzayın derinliklerine bırakan bir ırkı size yönettiriyor. Farklı ırkların bulunduğu yüze yakın profil resminden birini seçtikten sonra (her oyunda olan sıkıcı seçenekler değil mi?) imparatorluğunuzun yapısal görünümü ne olacak, ırkınızı hangi özellikler belirleyecek, teknolojisi ve inandığı etik değerleri neler olacak gibi çılgınca detaylarla uğraşacaksınız. Hatta FTL teknolojisinin nasıl çalışacağına bile siz karar vereceksiniz. Hemen kendinizi kaybetmeyin ama, daha yeni başlıyoruz. Stellaris'in belirli bir hikâyesi bulunmuyor. Uzaya açıldıkça ve onun gizemleri ile karşılaştıkça yolculuğunuz şekillenecek lakin oyun 4X temelinden şaşmayacak; keşfet, genişle, sömür ve yok et... Siz galaksiyi keşfettikçe belirli görevler çıkacak, yönetici olarak hangi göreve odaklanırsanız o ön plana çıkacak ve hikâye sizin kararlarınıza bağlı olarak şekillenecek.

DEĞİŞKEN TEKNOLOJİ GELİŞİMİ

Stellaris, *Civilization* ya da benzer oyunlar gibi zamanla ezberleyeceğiniz belirli teknoloji ağacına sahip değil. Sahip olduğunuz bilim insanlarının uzmanlıkları (fizik, sosyal bilimler ve mühendislik dallarından biri), ırkınızın özellikleri ve şans etmenleri teknolojik gelişiminizi belirliyor. Örneğin kendini lazer araştırmalarına adamış bir bilim insanını ırkınızın uzaylılarla nasıl çiftleşeceğine dair bir araştırmaya verirseniz adamcağızın verimi büyük ölçüde düşecek. O nedenle kimi neyle görevlendirdiğiniz çok önemli.

UZAYDA POLİTİKA

Diğer ırklarla türlü iletişime girebileceksiniz ve bunun ağırlıklı olarak *Crusader Kings*'e benzeyeceği söyleniyor. Diğer bir ırkı komple yok etmek çok zor olacak. Kazandığınız ilk savaşlarda karşı tarafın ne kadar toprağını (toprak?!) alacağınızı belirleyeceksiniz. Daha FTL'i keşfetmemiş medeniyetleri ise sömürebilecek ya da tamamen köle edebileceksiniz. Fakat bu sefer de galaksiler arası ırkları destekleyen halk kesiminin tepkisini çekeceksiniz. Oyunda herkesten yaşlı, müthiş bir teknolojiye sahip antik medeniyetler de bulunacak. Nirvana'ya ermiş bu ırklar genişlemeyi bırakıp kendi bölgelerinde yaşıyor olacaklar ve bunlarla didişmek yürek isteyecek. Aslına bakarsanız oyun hakkında söylenecek çok şey var ama yerimi fazlası ile kullanmış bulunuyorum. Oyun çıkıp da biz incelemesini yapana kadar bu bilgiler biraz da olsa açlığınızı giderir umarım. **-Nurettin**

Tür: 4X Strateji **Yapım:** Paradox Interacive **Dağıtım:** Paradox Interactive **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** Belli değil



QUANTUM BREAK

İŞTE METRE

2001 yılının Max Payne'iyle Bullet Time'ı bize hediye eden Sam Lake ve Remedy, gerçekten zor ama umut vadeden bir projede şansını deniyor. *Quantum Break*, safi bir oyun değil nihayetinde. Verdiğimiz kararlara göre sahneleri değişen 20'şer dakikalık TV serisi bölümlerine de sahip. Bu detayları daha önce konuştuk hep, bu sefer de zamana müdahale ederken elimizden ne geldiğine bakacağız biraz da. Toplamda zamanı beş farklı beceriyle bükebiliyoruz. Kısa süreli zamanı durdurabiliyor, "Time Blast" adında bir saldırı yapabiliyor, etrafa zamanla ilgili tuzaklar kurabiliyor, "Time Rush" ile kendimizi hızlandırabiliyor (ya da Time Dodge adıyla saldırılardan kaçabiliyor) ve son olarak "Time Shield" ile kendimizi koruyan bir kalkan yaratabiliyoruz. Kabul, isimler çok yaratıcı değil belki ama tüm becerilerimizi bilmek güzel. Tabii ters giden bir deney sonucunda bu güçlere kavuşmuş olan Jack, tahmin edersiniz ki oyunda zamana müdahale edebilen tek kişi değil. Ama bunların arasında Serene karakteri (Courtney Hope oynuyor) geleceği görebiliyor ki, bunun oyuna ve verdiğimiz kararlara göre nasıl bir şekillendirme yaratacağını merak ediyoruz. **-Sarp**

Tür: Aksiyon **Yapım:** Remedy **Dağıtım:** Microsoft Studios **Platform:** Xbox One **Çıkış Tarihi:** 5 Nisan 2016

CYBERPUNK 2077



İŞTE METRE

Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** CD Projekt RED **Dağıtım:** CD Projekt RED **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** Belli Değil

CD Projekt RED, dememe kalmaz, akar sular bir Yrden tuzağına takılır durur. 2012 yılında yeni projeleri *Cyberpunk 2077* ile tanışmıştık, fakat ilk fragmanımız ve oyunun bir RYO olacağı dışındaki az sayıda gerçek bilgi, yeni yeni ortaya çıkıyor.

2077'nin neon kaplı sokaklarında, açık ve dinamik bir dünyada geçen, karakterimizin seçimlerinin önemli roller oynayacağı dramatik bir hikâye olacakmış. Karakterimizin kontrolleri için hem birinci, hem üçüncü kişi kameraları kullanabilecek, karakterimizin birçok detayını özelleştirebilecekmişiz. Yoğun şehir ortamları dışında, bunların etraflarındaki bataklıklar da mevcut olacakmış. CDPR son olarak da oyunda çok oyuncu desteği bulunacağını açıklarken, bunun tek kişilik RYO deneyimini asla etkilemeyeceğini vurguladı. Bir de *The Witcher 3*'ün haritası zaten yeteri kadar büyükken, *Cyberpunk 2077*'nin bugüne kadar stüdyo tarafından yapılan en büyük haritaya sahip olacağı da açıklandı.

CDPR, "2015 ve 2016'nın *Witcher* yılları olacağını" duyurarak, hem *W3*'e gereken ilgiyi göstereceklerini, hem de bundan sonra yeni projeleriyle haşır neşir olacaklarını belirtmiş oldu. Bekliyoruz, ama çok bekletmeyin! **-Erim**

ETKİNLİK
WARGAMING



WORLD OF WARSHIPS İÇİN İNGİLTERE'DEYDİK

150 MİLYONLUK DEV ORDUNUN SIRADAKİ HEDEFİ

-SARP KÜRKCÜ

Konu hem çok oyunculu, hem de araç temelli savaş oyunlarına geldi mi şu anda kapısını çalacağınız yegâne firma Wargaming. 2010'un Ağustos'unda World of Tanks ile yaptıkları büyük çıkış (ve bir anlamda da yeniden doğuş) firmaya öyle bir ivme kazandırdı ki, firma ise bu ivmeyi sabit tutmak yerine artırarak ilerlemeye devam ediyor.

Yola ilk önce toprakları ezen tank paletleriyle çıkmış olabilirler ama 2013'te World of Warplanes'le gökleri, son olarak 2015'te de World of Warships'le denizleri işgale başladılar. Evet, başlangıçta da dediğim gibi konunun uzmanı ve şu anda meşaleyi taşıyan firma konumunda Wargaming.

Büyük çoğunluğu (130 milyon kadarı) World of Tanks için kaydolmuş olan, toplamda 150 milyonun biraz üstünde bir aileden bahsediyoruz aslında Wargaming'te. Tabii, bu 150 milyonluk aile her daim aktif değil, ama üç milyon kadarı şu anda harıl harıl World of Warships'i aktif olarak oynamakla meşgul. Yani Wargaming büyüyor, güçleniyor, yerini oyun dünyasında sağlamlaştırıyor.

Yine de hem dünyada başka savaş alanı kalmadığından (siber savaş? Yok artık!) mütevellit, hem de bünyesindeki binlerce çalışanla çizdiği yolları bilmediğimizden kafamdaki soruyu dillendirme kararı aldım. Sonuçta İngiltere'de, 1 Ekim'de gerçekleşen World of Warships lansmanı Wargaming'teki birçok önemli ismi bir araya getirmiş, bize de onları terletme şansı verilmişti.

Bu da bizi üç kişilik bir mini toplantıya getiriyor işte. Ben, **Keith Anderson** ve **Marcus Schill** birbirimize bakıyoruz. İkisi de Avrupa ofisinden, ikisi de sağlam yetkilere sahip. Sorum basit: Wargaming'in geleceğinde bundan sonra ne var? Hava, kara deniz ve uzayın savaş alanlarının ötesinde bu firma ne planlıyor. Merak ettiğim, Keith ve Marcus'u sıkıştırdığım soru tam olarak bu. Aynı şekilde ikisinin de kafalarını kaşıyıp konuyu boş çabalarla Warships'e kaydırmaya iten soru bu...

DEV TANKLARIN DEV MERMİLERİ

Tabii böyle bir sorunun ilk muhatabı World of Tanks. PC'de yola çıkan oyun, Xbox 360 ve sonrasında Xbox One'da hayatını sürdürüyor şu anda. PC versiyonu Avrupa'da geliştirilmiş olan oyunun konsol sürümleri ABD'de, hatta daha net olmam gerekirse Chicago'da yapılıyor.



RÖPORTAJ

MARCUS SCHILL

WARGAMING AVRUPA BÖL. MD.



Sarp: Merhaba, öncelikle bize kendini tanıtır mısın Marcus?

Marcus: Tabii ki, ben Marcus Schill. Wargaming'in Avrupa Bölge Müdürü'yüm. Merkezimiz Paris'te, ben de orada bulunuyorum.

O zaman işle ilgili sorularım sana geliyor Marcus. Şu anda varolan 16 stüdyonuzun dördü Avrupa'da. Peki Wargaming içerisinde bu dört stüdyoyu nasıl konumlandırıyorsunuz? Örneğin, şirketin belkemiği diye düşünür müsün?

Avrupa'da iki işi yürütüyor ofislerimiz. Geliştirme konusunda St. Petersburg ofisi World of Warships'i, Minsk ofisimiz World of Tanks'i, Kiev ofisimiz de World of Warplanes ve WoT: Generals'ı geliştiriyor. Paris ofisimiz ise işin yayıncılık, idari işler ve topluluk yönetimi görevini üstleniyor. Son olarak Minsk ofisimiz de yayıncılık işlerine destek çıkmakta. Yani oyun yelpazemizi düşünürsen, evet Avrupa stüdyoları çok önemliler.

Avrupa'da stüdyo açmak ve idare etmek, her türlü teşvik ve artılarıyla, nasıl değerlendirirsin bu konuyu?

Aslında yetenek neredeyse, biz de oraya gidiyoruz. Wargaming ilk kez 17 yıl önce Belarus'ta yola çıktığı için Doğu Avrupa ülkelerine karşı çok ılımlıyız. Ama ekonomik teşviklerden çok önceliğimiz doğru insanlarla çalışmak, bu nedenle aslında tüm dünyada stüdyolar açtık. İnsanların yeteneklerine ve sahip olunan teknolojilere göre görev dağılımımız oluyor. Mesela konsol geliştirmeleri hep ABD'de. Ama PC, Avrupa'da.

Yani yerel yetenek önemli sizin için. Peki başka firmalar gibi üniversitelerle, eğitim kurumlarıyla ortaklaşa işler yapıp sektöre yeni katılımcılar girsin diye çaba sarf ediyor musunuz?

Evet, özellikle Austin, ABD'de bu konuda çalışmalarımız var. Wargaming'de çalışıp üniversitelerde ders veren ekip üyelerimiz bulunuyor. Ayrıca Belarus'ta da yine üniversitelerle çalışmalar yapıyoruz.

Peki bu kadar geniş bir stüdyo ağını nasıl bağlıyorsunuz birbirine?

Bu zor bir konu. Dünya genelinde 4000 civarında çalışanı olan bir firmayız ve iç iletişimin çalışıyor olması çok önemli. İş iletişim departmanımızın üyeleri tüm stüdyolarımızda varlar, gelen bilgileri havuzda topluyorlar ve gerekli iletişim ağlarını sağlıyorlar.

Peki İstanbul'da bir ofis şansımız olur mu?

Aslında Türkiye'de güçlü bir varlığımız var. WoT'ın Türkçeleşmesinden itibaren yükselen bir oyuncu kitlemiz oluştu, gelecek hafta açılacak gibi söz veremem ama Türkiye'de tutkulu bir oyuncu topluluğuna sahip olduğumuzun farkındayız. Açılma ihtimali ise Wargaming oyunlarının ülkedeki başarısına göre şekilleniyor aslında.

O halde Marcus, çok teşekkürler cevaplar için.

Ben teşekkür ederim.



TANKLARIN ÖNCESİNDE

Tabii Wargaming'in World of Tanks'ten önce de bir geçmişi var. Yazının başında "yeniden doğuş" ibaresini kullanma sebebim o. 1998'de Belarus'ta kurulan firma, ilk olarak DBA Online ile çevrimiçi oyunlarda şansını denemiş. Sonrasında üç boyutlu grafiklere sahip olsa bile masaüstü savaş oyunlarının ruhunu taşıyan Massive Assault serisiyle kendi markalarını yaratma çabasına girmişler. Aslında "World of ..." oyunlarının aksiyona renk katan taktiksel yanı firmanın geçmişinden bugüne bir geleneği konumunda.

ORION SEVGiSi

Master of Orion, Wargaming'in son atılımlarından biri olsa da taktiksel değil de duygusal bir yaklaşımla gerçekleştirilmiş aslında. Firmanın CEO'su Victor Kislyi Master of Orion'la duygusal bir bağ kuruyormuş. Master of Orion'un hakları satışa çıktığında Kislyi'nin umudu olmasa da açık arttırmaya girmesi de buna bağlı. Oyunlara bakış açısını değiştiren, hatta onu oyun geliştirmeye iten isim olarak gösteriyor Master of Orion'u. Bu bir iş kararı değil yani; gerçi şirketin temelleri strateji türü üstüne kurulu ve MoO'da bu temelleri yansıtabilecek en iyi dış cephelerden birisi. Austin ekibinin başındaki Chris Keeling, PCGamer'a zamanında şunu da söylemişti: "4X strateji oyunundan yüz milyonlar kazanılmayacağını biliyoruz. 4X bir oyundan 10 milyon bile kazanamazsınız ki."



İŞİN GEZİ TARAFI

Etkinlik İngiltere'nin Chatham adlı bölgesinde, tarihi bir tersanede gerçekleşti (The Historic Docyard). Burada toplamda üç deniz aracı gezme şansımız oldu. İki gemi, bir de denizaltıyı dolaştığım bu maceranın bir de videosu var. İzlemek isteyenleri alalım: ***tinyurl.com/ogz97-muze***



Bu sene Tokyo Game Show'da açıklandığı üzere World of Tanks, PlayStation 4'e de gelecek. Bu aslında önemli bir olay, çünkü Xbox platformunda free-to-play bir oyun olmasına rağmen Gold ödemesine ihtiyaç duyan World of Tanks, PS4'te gerçekten de "ücretsiz" oynanabilecek. Bunun yanında PS Plus'a sahip oyunculara Premium tank sunumu, kısa süreli iki özel harita ve Dual Shock 4'ün tüm özelliklerini anlamlı şekilde kullanma sözü de veriyor Wargaming.

Ağustos ayında, GDC Europe'ta Wargaming Chicago adına konuşan Jeff Gregg, World of Tanks'i konsola taşıma sürecinde Microsoft'la nasıl bir ilişki kurduklarından bahsetmişti. Özet geçmem gerekirse, konsollardaki uzun test sürelerini egale eden bir anlaşmaya varma şartıyla oyunu Xbox platformuna çıkarmışlar. Aynı özenin PS4'te de olacağını düşünüyoruz, zaten ekip de bu konuda güvence veriyor.

GÖKLERİN HAKİMİ KİM?

Ardından World of Warplanes'e geliyoruz ama, işler biraz karışıyor burada. Çünkü bu sene Gamescom'da da gördüğümüz üzere Wargaming, World of Warplanes'i sanki yedek kulübesine alıyor. Köln'de bu sene hem Tanks, hem de Warships için dev birer anıt gibi dekor yapılmışken Warplanes'in esamesi okunmuyordu ne yazık ki. Zaten Wargaming yelpazesinin en problemli ve oyuncular açısından sevilmeyen üyesi. Ama bir fısıltı var, o da oyunun neredeyse baştan tasarlanmışçasına büyük değişikliklerle geleceği. Bir zamanlar World of Warships'in uçak gemisi sistemine entegre olacağı bile rivayet edilen World of Warplanes, şimdilik sessiz.

DENİZİ YARARAK İLERLİYORUZ

Bizlerin İngiltere'de ağırlanma sebebi, zaten World of Warships'in çıkışıydı. Oyunun incelemesi ilerleyen sayfalarda zaten sizleri bekliyor, o nedenle burada da çok fazla bir şey söyleyemeyeceğim. World of Warships, şimdilik PC'de yaşamını sürdürüyor. Ama ilerleyen günlerde konsol piyasasına da girecek gibi. Daha çıkışının üstünden iki ay bile geçmediği düşünülürse, bu süreç biraz daha uzun sürecktir. Ama Bigworld adlı grafik motoruyla yapılıyor Wargaming oyunları, bu motor da konsollarda gösterdiği performansı tüm fikri mülklerde aynı şekilde sunacaktır. Tabii Alman teknoloji ağacının gel-





RÖPORTAJ



KEITH ANDERSON

WARGAMING AVRUPA PAZ. VE İLETİŞİM MD.

Sarp: Merhaba Keith. Kendini tanıtır mısın?
Keith: Tabii ki. Ben Keith Anderson, Wargaming'in Avrupa Pazarlama ve İletişim Müdürü'yüm.

Harika. İlk sorum sayılarla ilgili. Wargaming'in sahip olduğu oyuncu sayılarına dair neler söyleyebilirsin?
World of Tanks'le başlayabilirim. 110 milyondan fazla WoT oyuncumuz var, ama tüm Wargaming oyunlarını ve tüm platformları katınca bu sayı 150 milyonun biraz üstüne çıkıyor. World of Warships ise şu anda üç milyonun üstünde. Bu kadar kişi oyunlarımızdan keyif aldığı için çok gururluyuz. Böyle bir kitleye oyun yapmak bizim için bir ayrıcalık.

Peki World of Warships'in beta süreci nasıldı? Geliştirme aşamasında ne kadar geliştirdi?
Beta süreci çok kritikti. İlk dönemlerde geliştirici ekip oyuncuların yorumlarıyla oyunu resmen yeniden şekillendirdi. Son aşamada, tabii ki hassas ayarlar yapıldı ve test edildi ama erken dönemlerde çok sıkı bir etkileşim yarattık. Tüm beta katılımcılarına da teşekkür ediyorum buradan.

Ya Avrupa oyuncularının World of Warships'e yaklaşımı? Çıkış öncesi ve sonrasında Avrupa'da işler nasıldı?
World of Warships'te çok temkinli yaklaştık oyunculara. Her adımda istediklerini, oyundan ne beklediklerini toplamaya çalıştık. Çıkışı bu kadar sessiz yapmamızın bir sebebi de bu. Oyunun tümüyle hazır olduğundan emin olmadan adım atmadık piyasaya. Avrupa'daki oyuncular da, özellikle Alman toplulukları, oyun için çok heyecanlılar.

Daha önce Dornier gibi yardım projeleri yapmaktaydınız. Artık kesildiler mi, yoksa bizler haberlerini duymuyor muyuz eskisi kadar?
Hâlâ böyle projelerimiz var. Özel Projeler Timi adında bir ekibimiz var ve yoğun olarak çalışıyorlar. İngiltere Bovington'daki tank müzesi ile ve Polonya Gdynia'daki deniz kuvvetleri müzesiyle çalışıyoruz. Bu anlaşmalar dışında birçok başka proje de yapıyoruz. Sadece bunları eskisi kadar ön plana çıkarmıyoruz. Wargaming olarak, tarihi toplulukları desteklemekten gurur duyuyoruz. O nedenle projelere de devam edeceğiz.

Çok teşekkürler Keith cevaplar için.
Ben teşekkür ederim.



İkinci Dünya Savaşı'nda kaybedilen gemilerin anısı, kasabanın her noktasında yaşamaya devam ediyor.



mesi, Sovyetler Birliği'nin yelpazesinin genişlemesi gibi adımlarla da World of Warships kendi çapında büyümeye devam edecek.

GELECEĞE ADIM: WG LABS

Wargaming'in birer servis olarak görülen oyunlarında ilerleme kaydetmemesi düşünülemez zaten. Ama taktiksel farklılıkları olan yeni uluslar, yeni tanklar bir yere kadar gelebilir. Tam da burada hayal kırıklığı beni çevrelemeye başlıyor işte. Yoksa bundan sonra iki tank, bir kruvazör, iki yeni uçak ile mi gidecek firma. Bunların yanında Blitz, Generals gibi mobil odaklı yan projeler olsa bile binlerce çalışanı aynı heyecanla firmaya bağlayacak daha güçlü bir şeyler olması gerekiyordu. Tam da bu anda, yeni bir aktör geldi sahneye: **WGLabs**. İşte bu, aslında Wargaming'in geleceğine dair en büyük aday.

> Araçların taktiksel savaşı konu olduğunda, akla gelen firma Wargaming. Warplanes'e rağmen.

WG Labs, uzun haliyle de Wargaming Labs, aslında bir kuluçka programı. Ama Wargaming bu programa "kuluçka programı" dese de, ben "Avrupa'nın yeni ve büyümeye meraklı yayıncısı" demeyi tercih ediyorum. Evet, WG Labs bir nevi oyun yayınlama sistemi. Master of Orion'ın isim haklarının alınmasıyla alevlenen bu fikir, hem şirket içinden hem de şirket dışından yenilikçi fikirleri oyunlaştırmak için çeşitli imkanlar sağlıyor. Bütçe desteği, reklam çalışmaları, kalite kontrol, yerelleştirme desteği, kısaca oyunun yayınlanma sürecindeki her şey. Şöyle bir bakarsanız EA'in ya da Ubisoft'un bünyesindeki firmalara sunduğundan farklı bir şey yok ortada. Yola bir geliştirici olarak çıkıp bir yayıncı olacak kadar büyüyen en son hangi firmayı hatırlıyorsunuz ki? Hele ki bunu free-to-play'in gücüyle yapabilmiş kim var?

Ama Wargaming'in geleceği sadece WG Labs üzerinden bir yayıncı olmak üzerinden kurulmuyor. Ellerindeki güçlü isimler olan "World of ..." oyunlarını geliştirilmeye ve birer servis olarak ilerletmeye devam edecekler. Bunun dışında röportajlarımdan birinde kayıt dışı yaptığımız ufak bir konuşma, Wargaming'in yeni isimler geliştirme konusunda da elinin boş durmadığını gösterdi bana. Bire bir aktaracak olursam, "birkaç adet yeni oyun" aynı anda geliştirilmeye devam ediyormuş.

Belarus'tan çıkan bu ufacık firmanın şu anda gerçekleştirmeye çalıştıkları bana oyun dünyasının bir garajda başladıktan sonra hayalleri gerçek yapmak için azimle büyüyen eski devlerini hatırlatıyor. Electronic Arts'ın, Blizzard'ın yola çıkış hikâyelerini okuduğunuzda aslında Wargaming'inkinden çok da farklı şeylerle karşılaşmıyorsunuz. Aynı ilgiyi, aynı hevesi 2015 yılında ve oyun dünyası ağır şekilde mekanikleşmişken bile hissedebiliyorsunuz çalışanların gözünde. Gerçi o gözlerde konuyu tekrar Warships'e çekmem için bana yalvaran bir bakış da oluyordu ara sıra, onu saymıyorum tabii. Ama soruyorum sevgili okur: Oyun dünyasında kemikleşmiş firmalar ve onların kendi aralarında paslaşarak kabul ettirdikleri ekonomik şablonlara sıkışmışken bizler, böyle yeni bir oyuncunun örneği olmayan bir şekilde çiçek açıp iddialı bir hale gelmesi çok daha ilginç değil mi?

ÖN İNCELEME
Divinity: Original Sin 2



DIVINTIY: ORIGINAL SIN 2

DAHA İYİ, DAYA YENİ, DAHA DA IRKLI! -SARP KÜRKCÜ

2014'ün Aralık ayında toplantı masasına oturmuş, yılın oyunu ne olur diye yoğun bir tartışmaya girişmiştik. Oradaki adaylardan biriydi *Divinity: Original Sin*. Kickstarter'la yeterli desteği toplayan, sonrasında çıkıp etrafta ne kadar yüksek puan ya da boşta kalmış RYO severin kalbi varsa toplayan *Original Sin,* başarısı yadsınamayacak bir oyundu.

Şimdi ise bu başarının gölgesinde kalmaması düşünülen ikinci oyunu beklemeye koyuluyoruz. İlkinden daha farklı bir anlatıma sahip olacak oyun biz büyücülerin hepsini birer suçlu olarak ilan eden sevimli Alexandar the Innocent ile başlıyor. Sevgili piskoposumuz Source gücüne sahip olan herkesi ipe dizmeye niyetli, biz de üç arkadaşımızı toplayıp bu tirana karşı koymaya çalışıyoruz *Original Sin 2*'de.

Source gücü derken, yeni mekaniklerin başında gelen bu özellikten bahsetmek gerekiyor aslında. Normal büyülerin çeşitliliğini bir kenara koyunca, kullanılması için zor toplanılan Source puanları gerektiren bu güçler çıkıyor karşımıza. Tabii puanlar zor toplandığından, güçler de bu uğraşın karşılığını verecek. Bu güçleri toplamak için birden çok yöntem var ve tüm detayları bilmiyoruz ama kötülüğü seçenler bunun bedelini de ödeyecekmiş.

İlk oyunda bulunan, önünüze gelen herkesi kesebilme sistemi aynen *Original Sin 2*'de de var. Üstelik dört kişi, yani iki çift takımla etrafta estirebileceğiniz kaosun haddi hesabı yok. Mesela diğer grubun görev alacağı NPC'yi öldürebilir, gecikmelerini sağlayabilirsiniz. Elbette tekrar dirilecektir ama o gecikme sizin avantajınıza olabilir. Ya da birlikte bir konvoyu evine ulaştırır, sonrasında kozları paylaşırsınız (sırtta buzdan bir hançerle).

Oyunun bir diğer özelliği ise, *Original Sin - Enhanced Edition*'da ilk kez karşımıza çıkan split-screen şeklinde oynanışa izin vermesi. Tabii bunun için bir kontrol kolu bağlamanız gerekli bilgisayara ki, iki kişi rahat etsin. Zamanında klavye iki kişiye yeterdi ama. Peh!

Original Sin 2'nin en büyük özelliklerinden birisi de farklı ırklardan ve farklı geçmiş hikâyelerinden bir karakter seçebiliyor olmak. Tabii her geçmiş hikâyesi yanında yükümlülüklerle gelecek. Bu konu *Vampire The Masquarade: Bloodlines*'daki değişen diyalog seçeneklerini hatırlatıyor aslında.

Bunların yanında elemente dayalı yeni etkileşimler, daha ciddi (ama mizahi dokunuşunu koruyan) anlatımı, düşmanları itme / çekme gibi özellikler, detaylarını bilmediğimiz siper alma mekaniği, yeni büyüler, yeni okullar, yeni düşmanlar, "skill crafting" ile kendi becerilerimizi yapma seçeneği derken ortalık yenilikten geçilmez hale geliyor. Tabii her yolun mübah olduğu bir oyunun arkadaşlıkları bitirmemesi beklenemez. Bu sefer kopacak kıyamet dört arkadaş arasında, ama olacak olayların güzel bir tınısı var resmen.

Tür: RYO / Aksiyon **Yapım:** Larian Studios **Dağıtım:** Larian Studios **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** Aralık 2016

SON DAKiKA! Shenmue III olumlu tepkiler alınca, SEGA ilk iki oyunu yeniden yayınlama çabasına girdi.

Original Sin 2'nin görsel kalitesi, kaygılanmanız gereken son şey olabilir.



TAKTİK DÜŞÜNMEYE ÇOK VAR DAHA

1. Oyunun diyalog sistemi tümüyle yenileniyor. Artık hem NPC'leri, hem de yoldaşlarınızı etkilemek için daha çok seçeneğiniz var. Üstelik konuşan kişiye göre farklı seçenekler sunuluyor.
2. Yoldaşlar demişken, oyuncu sayısı dörde çıktığı için doğal olarak yanınıza üç kişi alabiliyorsunuz. Hepsinin detaylı birer kişiliği olmasına dikkat ediyor geliştirici ekip.
3. Kickstarter'da amaçlanan hedeflerin hepsi başarıya ulaştı. Ama bunların en önemlisi, Chris Avelonne'un (Pillars of Eternity) yazar ekibine katılmış olması.
4. Farklı ırk ve geçmiş hikâyesi hazır gelse de, karakterimizi biz yaratacağız. O konuda bir daralmaya gitmiyor oyun. Ama tüm bu seçimler, ne konuşup ne konuşamayacağımızı etkileyecek.
5. Oyunun editör kısmı da yenileniyor. Zaten Original Sin'i başarılı kılan önemli faktörlerden biriydi. Tam kapasitesini şu anda bilmiyoruz ama oyuna eklenen tüm yeni sistemleri meraklıların hizmetine sunacağı kesin.



Görev sonunda kimin kime kazık atacağı hiç belli olmaz.

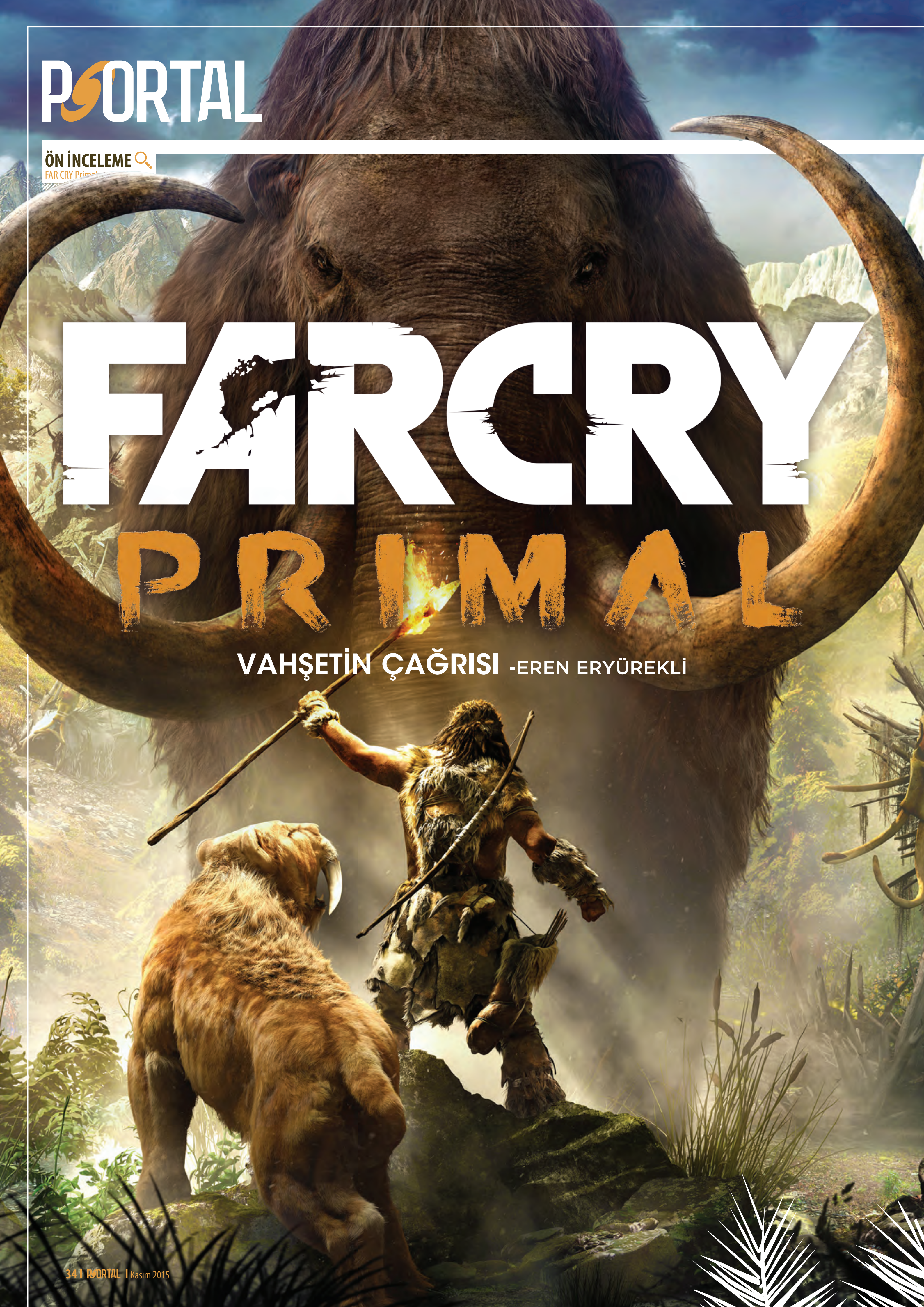




İki çift ekibin olması, oyunun kaosuna tuz biber ekiyor resmen.



Bethesda, Battlecry'ın yeteri kadar iyi olmadığından şüpheli. Oyun, tekrar değerlendirmeye girdi.



FARCRY PRIMAL

VAHŞETİN ÇAĞRISI -EREN ERYÜREKLİ



Bu atmosferi Far Cry 4'ün mistik ekran görüntülerinden hatırlamanız muhtemel aslında.

İnsanlık olarak, çoğu sayfası şiddetle yazılmış bir gelişim hikâyemiz var. Taşı eline ilk alan aynı zamanda ilk cinayeti de işlemiş, kanla yazılı bir tarihe sahip olmamıza önayak olmuş. *Einstein*'a o meşhur "Üçüncü Dünya Savaşı'nı bilmem ama dördüncüsü taşlar ve sopalarla yapılacak" sözünü söyleten de bizim bu kanlı doğamız (biraz da Einstein'ın müthiş zekâsı) değil mi? Anlaşılan **Ubisoft**'un da bu konuda söyleyecekleri var ve bizi taşlı sopalı bir mücadeleye sokmak için dünya savaşlarını beklemeye hiç niyeti yok.

Far Cry serisinin yeni oyunu ardında bir numara olmadan geliyor. Bu, *Primal*'a sanki bir yan oyunmuş izlenimi verse de, alakası yok. Zira fragmanlar ve yapımcı notları, bizi bekleyen dünyanın büyüklüğü konusunda ilginç işaretler içeriyor. **Oros** adındaki bu diyar, tarih öncesi vahşi hayvan türleriyle dolu. Tabii bu sefer risk çok daha büyük, zira modern silahlardan mahrumuz ve oyuna neredeyse çıplak olarak başlayıp besin zincirinin en üstüne çıkmak ana amacımız olacak. Tıpkı atalarımızın bundan 12,000 yıl önce yaptıkları gibi.

Yayınlanan tek videodan anladığımız kadarıyla oyundaki hava şartları ve gece gündüz dönüşümleri epey etkili olacak. Söz gelimi gündüz bir kılıç dişli kaplanı avlayan sizken, gecenin gelişiyle "av" konumuna düşebilecek, sert kar fırtınalarına ya da karanlığa karşı bir barınak arayışı içinde olacaksınız.

BEYAZ DİŞ

Far Cry Primal'ın Mezolitik Devir'de (Orta Taş Çağı) geçmesi tesadüf değil, aksine oldukça bilinçli bir seçim. Şöyle bir lise tarih bilgilerimizi zorlarsak bu çağda insanlığın yavaş yavaş topluluklar halinde yaşamaya başladığını, aşmış bir şekilde 150 çeşit taş bileme tekniği geliştirdiğini, avladığı hayvanların derisinden, kürkünden giysi yapmaya başladığını hatırlıyoruz. Yine buzulların erimeye başlaması ve iklimin yumuşayarak günümüz şartlarına gelmesi de bu çağa rastlıyor. Bu özelliklerin çoğunu oyunda göreceğimiz kesin gibi, özellikle avladığımız hayvanların etinden sütünden yararlanacağız ve daha güçlü hayvanları alt ettikçe, daha güçlü silahları üretebileceğiz. Tanıdık geldi değil mi? Evet, *Monster Hunter*'dan bahsediyorum (bahsetmesem olmazdı zaten). Tıpkı ondaki gibi *Primal*, *Far Cry*'ın köklerinde olan ama çok da hayati olmayan eşya yapma sistemini geliştirerek geliyor karşımıza ve yapacağımız alet edevatla hayata tutunmamızı istiyor. Silahlar olarak şimdilik ok/yay, mızrak, balta ve sopalar gösterilmiş olsa da, daha ilginç silahlar geliştirmek konusunda önümüz açık gibi geliyor bana. Kılıç dişli kaplana boşuna "kılıç dişli" demiyorlar herhalde.

PRIMAL HAKKINDA KÖTÜ BİR SÖZ SÖYLEMEDEN ÖNCE BLOOD DRAGON'UN BAĞIRIŞINI HATIRLAMAK GEREKİYOR!

PEKİ, YA HİKÂYE?

Şu bir gerçek ki; Far Cry oyunları egzotik mekânları ve karakterleri kadar bunların ardına koyduğu hiç de fena denemeyecek öyküleriyle de akıllarda kalmıştı. Son iki oyunun teması olan "ortamın en güçlüsü olma" fikri burada daha bir sert şekilde hissedilecektir. Zira bu mücadelenin en saf yaşanabileceği tarihsel dönem seçilmiş yapımcılar tarafından. Ayrıca fragmanda duyulan ilkel konuşmalardan oyunda belli derecede bir iletişim olacağını da söyleyebiliriz, fakat bu ilkel dili ne kadar kullanacağız? Veya öyküdeki hayatta kalma amacımız dışında başka hedeflerimiz de olacak mı? Örneğin bir çeşit intikam arayışı, önemli bir eşyayı bulmaya çalışma veya yardımcı karakterlerle işbirliği söz konusu mu? Bunlar şimdilik bir sır olsa da öykünün işe biraz bilimkurgu katıp, uzaylı uygarlıkları denkleme sokma şansı her daim mevcut. (Uzaylı silahları, evet!) Tabii benim bu uçuk teorilerim gerçek çıkmaz da oyun düz bir seyirde ilerlese bile, elimizde hayli sağlam bir atmosfere ve oynanışa sahip bir oyun kalır ki, bu bile bize yeter aslında.

Ana karakterimiz Takkar hakkında bildiklerimiz hayli sınırlı. Avlandığı gruptan son hayatta kalan olan bu genç savaşçı bize Jason'ın delilikle imtihanını veya Ajay'in liderlik hissini verebilecek mi göreceğiz. Benim tahminim oyunun hayli ilginç sürprizler barındıracağı ve fakat karakter gelişiminin çok ön planda yer almayacağı yönünde. Yani Takkar oyuncunun kendisi gibi olacak ve bu yabancı dünyadaki her adımımız ona olduğu kadar bize de yeni bir deneyim sunacak. Bekleyip göreceğiz.

Tarih öncesi çağlara kadar gitmişken bir selfie çekmeden dönmeyeceğiz herhalde.



NELERİ İSTİYORUZ

YANCI HAYVAN KARAKTER
Mezolitik Devir'in önemli özelliklerinden birisi de insanların ilk kez hayvanları evcilleştirmeye başladığı dönem olması. Dolayısıyla oyunda yanımızda savaşacak eğitilebilir bir kılıç dişli kaplan olması ihtimali çok da uzak değil. Olsun lütfen :)

MAMUTA BİNME
4. oyunda fillere binebiliyorduk ve hayli etkiliydiler. Burada ise çok daha büyük olan mamutları kullanabilmek onlarla düşman kabilelerin köylerini yerle bir edebilmek keyifli olacaktır. Ulaşım için de kullanılabilirler.

TOPLAYICILIK
Tamam, oyunda çılgınca avlanıp ortamın en kral avcısı olacağız. Peki ya toplayıcılık? Örneğin yemeden etkisini anlayamayacağımız bitkiler, zehirli mantarlar ve çeşitli boostlar sağlayan özel karışımlar yapsak hoş olmaz mı?

GELİŞTİRLEBİLİR MAĞARA
Far Cry 4'te geliştirilebileceğimiz bir evimiz vardı hatırlarsanız. Yeni oyunda bu sistem bir adım ileri götürülerek önce kendimize ait bir mağara ve ilerleyen aşamalarda daha çok insanı yanımıza çekmek suretiyle bir köye dönüşebilir. Bu köy bizim için bir hub görevi görürken tematik olarak da hikâyeye hizmet edebilir.

DİNOZORLAR!
Evet, biliyorum. Tarihe uygun değil... Fakat! Tüm oyun boyunca mamut, geyik, gergedan ve ayı avlamak bir noktadan sonra sıkıcı olabilir ve zorluk olarak da bizi bir yere kadar uğraştıracaktır. Dolayısıyla birazcık yoldan çıkılarak (Valley of the Yetis eklentisinde olduğu gibi) kıyıda köşede birkaç dinozora rastlamak adrenalin seviyelerinde ani artışlar yaratabilir.

Özellikle oyunun ileriki aşamalarında beklenmedik enteresan hayvanlarla karşılaşabilir, eğer becerip de bunları avlayabilirsek hayli güçlü ekipmanlara kavuşabiliriz. Oyun her ne kadar "tek-oyunculu" moda odaklanıyorsa da burada yer alabilecek bir "av partisi" kurma özelliği (ki yardımcı elemanları klanımız çoğaldıkça aralarından seçelim) sağlam bir çoklu oyunculu modu aratmayacaktır. Ama elbette 4-5 arkadaşla mamut avına çıkmanın tadı da bir başka olur. Far Cry 4'te Co-op'un altından kalkmıştı firma zaten.

Alet edevat demişken; Mezolitik Çağ'daki insanların çeşitli işler için kullandığı *"Mikrolit"* ismindeki ufak araç gereçlerin oyunda olma ihtimali beni oldukça heyecanlandırıyor. Özellikle bazı özel eşyaların bu zor bulunan mikrolitler ile yapılabilmesi merak uyandırıcı bir mekanik olarak oyunda yerini alırsa değmeyin keyfimize.

ATEŞ YAKMAK

Oyundaki tek rakibimiz hayvanlar ve doğa şartları değil tabii ki. Karşı kabilelerin savaşçıları da sürekli bizi avlayacak ve daimi olarak bir alan savaşına şahit olacağız. Burada yapımcıların tercih edebileceği iki yol var. Birincisi; başlangıçta yine bir kötü karakter ve onun klanı tanıtılır, biz de grubundan ayrı düşmüş yalnız savaşçı **Takkar** olarak gücü daha düşük olan karşı bir fraksiyonda savaşırız (Far Cry 3 ve 4'te olduğu gibi) veya oyunun başlarında aralarından tercih yapabileceğimiz kendine göre özel bonusları olan 5-6 adet fraksiyon olur ve bunlardan birisini seçip mücadelemize başlarız. İkinci seçenek bana daha albenili geliyor, fakat yapımcıların serinin "enteresan kötü adam" geleneğini sürdürmesi daha büyük bir olasılık. Bu olasılığı destekleyen bir ipucu yapımcı günlüğü videosunda var aslında; şöyle ki videonun ortalarında üstünde bir kurt postu bulunan ve biraz da sinirli gözüken bir karakter görünüyor. Bu kötücül bakışlı, yüzü boyalı şahsın yeni kötü adamımız olması kuvvetle muhtemel ve deneyimli bir avcı olduğu da her

Ele geçirilmesi gereken kule mantığının Primal'daki karşılığı kurulan yerleşkeler olabilir mi?



Korkutucu doğa harikalarının başında mamutlar var.





TEMATİK OLARAK ETKİLEYİCİ OLSA DA, FAR CRY'IN MEKANİKLERİ İÇİN TAM BİR MEYDAN OKUMA OLACAKTIR PRIMAL

halinden belli. Her halükarda ayağımızı denk almalıyız.

Oyunda daha öncekiler gibi bir satın alım sistemi bulunmuyor, dolayısıyla kullanacağımız her şeyi kendimiz yapıp birleştirmek zorundayız. Ayrıca ateşi elde etmek de hayatta kalma şansımızı artıracak bir etmen olacaktır. Zira ateş sayesinde gece yolumuzu bulabileceğimiz bir meşale, kampımızı vahşi hayvanlardan koruyacak bir savunma kalkanı ve çeşitli silahlara ekstra bir cephane üretmiş olacağız. Dolayısıyla bu ateş yakma mevzusunun oyunun erken aşamalarında epey kritik bir yer kaplayacağını düşünüyorum. Tabii ateşi nasıl elde edeceğimiz şimdilik bir muamma, umarım fazla kolay bir sistem kullanmazlar.

Grafiksel olarak, önceki oyunun bir tık ötesinde olan *Primal* seri için riskli bir hamle gibi gözükse de aslında değil. Yapım, son dönemdeki *Ark: Survival Evolved, Primal Carnage, Primal The Hunter* gibi oyunların (hatta dördüncü oyundaki rüya kısımlarının) büyük bütçeli abisi gibi duruyor ve her ne kadar içeriğinde dinozorları barındırmasa da (bkz. *Neleri İstiyoruz* kutusu) hayli zevkli ve atmosferi güçlü bir şekilde karşımıza çıkacak gibi görünüyor. Fakat şu da var ki; içinde modern silahların, taşıtların olmadığı bir *Far Cry*'a serinin yeni temsilcisi gözüyle bakabilecek miyiz? Bu şimdilik cevabını bilmediğimiz bir soru olsa da Ubisoft Montreal'i cesur bir hamlede bulunduğu için kutlamak gerekir.

İçimizdeki mağara adamını ve bastırılmış avcılık güdülerimizi sonuna kadar serbest bırakacak olan oyun 2016 Şubatında önce PS4 ve Xbox One'a, hemen sonraki ay da PC'lere konuk olacak. Bileytaşlarınız keskin, avınız bereketli olsun.



Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 23 Şubat 2016

OGZ ÖZEL DOSYA

TaleWorlds

Stüdyo Turu ve

Mount & Blade II Bannerlord



STEAM'DE EN ÇOK OYNANANLAR LİSTESİNDE. ÇIKIŞINDAN BEŞ SENE SONRA, HÂLÂ... AMA BİZE ÖYLE GELİYOR Kİ MOUNT & BLADE MACERASININ ZİRVESİ BU DEĞİL, HENÜZ ORAYA YOLUMUZ VAR. YİNE DE BİZ, BİRAZ DAHA YAKINDAN BAKMAK İÇİN GEÇEN AY ANKARA'DAYDIK. TALEWORLDS'Ü ZİYARET ETTİK, BANNERLORD OYNAYIP ZİRVENİN HAVASINI KOKLADIK.

-Sarp Kürkcü

Hafif bir esinti vuruyor yüzüme. Ağaçların sallanışı, yaprakların hareketi hipnotize eden bir etkiye sahip sanki. Ama şu anda dikkatimi toplamalıyım. Çünkü ağaçların yamacında ufak bir kulübe, o kulübenin yanında da kanı canlı rakibim bekliyor beni. Yıkık bir kulenin tepesindeyim, bir taraftan da yeraltı zindanlarına giden çöküntü alanı gözlüyorum. Bu savaş alanı zaten zamanın farkında olmadan kurduğu tuzaklarla dolu. Ters bir adım, ölüme giden acı bir düşüşe sebebiyet verebilir rahatlıkla.

Tekrar gözüm düşmanıma kayıyor, onun da bana temkinli hareketlerle yaklaştığını görüyorum. Zırhındaki metal plakalar gün ışığında parlıyor, görüşümü engellemek için çabalıyor adeta. Sırtımda eskimiş bir kalkan, sağımda belime bağlı kılıcım, sol yanımda ise kendi kınında duran kısa yayım var. Maharetime güvenerek yayımı alıyor, sadaktan bir ok çekiyor ve düşmanıma gözdağı vermeyi umarak ayaklarının önüne bir ok atıyorum. Ok toprağa saplanıyor, düşmanım duraksıyor. Bir ok daha hazırlıyor ve tekrar atıyorum. Bu sefer yerdeki bir taşa çarpıyor ve sekerek düşmanımın üstünden savruluyor. Bunun bir yararı yok işte, kozlar ne olursa olsun er meydanında çelik çeliğe çarptığında paylaşılacak. Yayımı özenle kınına koyuyor, sırtımdan kalkanımı çekiyorum. Düşman, üstünde bulunduğum kulenin dibinde kendisine sağlam bir pozisyon seçerken ben de ağır adımlarla yıkıntıların oluşturduğu yamaçtan aşağıya iniyorum. Ayaklarım yere değdiğinde sakin bir hamleyle kılıcımı da çekiyorum. Bir süre birbirimize bakınıyoruz, o zaman fark ediyorum işte düşmanımın bir kadın olduğunu. Normalden biraz daha yapılı, belli ki savaş için eğitilmiş bir bedene sahip ama kat kat zırhından tam da detayları seçemiyorum. Benim bu boşluğumdan faydalanan düşmanım iki eliyle kavradığı kılıcını hazırlıyor ve atağa geçiyor.

İşte *Mount & Blade II: Bannerlord*'un stüdyo dışından biriyle ilk çok oyunculu maçı, bu şekilde tarihe geçerek başlıyor.



BİLİŞİM DÜNYASINDA KADIN OLMAK

Taleworlds ziyaretimde dikkatimi çeken noktalardan biri de çalışanların da tıpkı Mount & Blade oyuncuları gibi farklı farklı ülkelerden olmasıydı. Sadece Türkiye'den çalışanları yok Taleworlds'ün. Animasyon, PR, yayıncılık gibi departmanlarda birçok yabancı çalışana sahip. Genel olarak bakıldığında ise bilişim sektörünün bir klasiği olarak erkek yoğunluğu var şirkette. Oynanış mekaniklerini programlayanlardan biri olan Berat Ceren Üstündağ ile oyunun sistemini konuşurken, bir şekilde konu bu dağılıma geldi. Kendisi 3,5 seneden fazladır Taleworlds'ün parçası, gelir gelmez de Bannerlord projesine dahil olmuş.

"Kadınlar için nasıl bir dünya burası?" diye sorduğumda, sorumu garipsedi aslında kendisi. Nasıl ki kadın oyuncular "Girl Gamer" terimindeki cinsiyet (Girl) ibaresine takılıyorlarsa, Ceren de bir çalışan olarak cinsiyetinin ortaya çıkmasını anlamlandıramadı. Halbuki Türkiye'nin gerçeğidir, "Ofis koğuş gibi mi?" sorusu da normaldir bilişim sektöründe. Ama Ceren "Tabii hiç kadın çalışan olmasaydı nasıl olurdu bilemiyorum ama ben hiç erkek yoğunluğunu hissetmiyorum. Cinsiyete dair bir dengesizlik hissedilmiyor" diyor. Zaten Taleworlds, birçok farklı ilgi alanından ve uzmanlıktan insana ev sahipliği yapıyor. Buna bir de birçok milletten çalışanı eklerseniz, Taleworlds'ün COO'su Ali Erkin "Çalışan anlamında uluslararası bir ekip olarak addedebiliriz kendimizi" diyor. Bu da gurur duyulacak bir şey.





Sanatçı ekibin çalıştığı görsellere takılıyor gözüm, "Biraz da ben oynayabilir miyim?" diyesim var. Demiyorum ama.





Modeller ayrı birer modül olarak hazılanıp sonra uyumlu şekillerde birleşebiliyor.

BOZKIRIN KISMAYA ZORLADIĞI GÖZLER

Taleworlds ekibi büyük bir baskı altında. Buna şüphe yok. *Mount & Blade* serisini hayata getiren **Armağan Yavuz** ve yıllar içinde ekibe katılan onlarca kişi, şu anda kendi başarılarının gölgesi altında kalma tehlikesiyle karşı karşıya. Çünkü bugün orta çağ temasında kendi macerasını yazmak isteyen insanlar için *Mount & Blade: Warband* var. Her ne kadar aynı firmanın oyunu da olsa *Warband*, aslında *Bannerlord*'un rakiplerinden biri sayılıyor. Çünkü topluluğuyla etkileşimi, mod yapımcılarının emeği ve insanların markayı sahiplenişi düşünüldüğünde, *Warband* artık sadece ve sadece Taleworlds'ün ürünü olmaktan çıkalı çok oldu. *Bannerlord*, sadece bir grafikle ya da animasyonla değil, topluluğun markaya karşı duyduğu bağlılık ve sadakatle de yarışacak ister istemez. Taleworlds'ün omuzlarındaki yük, bu nedenle ağır ve gün geçtikçe daha da ağırlaşıyor.

2013'te ilk tanıtım videosunu gördüğümüz, bir sene sonra ekran görüntülerine nail olduğumuz, Gamescom'da önümüzde oynanan *Bannerlord*'u bana oynatmadan önce ekibin gösterdiği çekingenliği de tüm bu bahsettiklerime yoruyorum ben. Yani anlayacağınız, onlar da nasıl bir sorumluluğun altına girdiklerinin farkında. Ankara ODTÜ Teknokent'te, bulunduğu katın yarısına yayılmış bir yaşam sürdürüyor Taleworlds. Departmanlar için ayrılmış ofis alanları, farklı toplantı odaları ve sınırsız çay – kahvesiyle bu ortam kendisini *Mount & Blade*'e adamış durumda.

Böyle nötr bir tonda konuşmama bakmayın lütfen. *Mount & Blade II: Bannerlord*, hevesle beklenmeyi sonuna kadar hak ediyor. Üstelik oyunu ilk kez oynayan basın mensubu olmanın verdiği güvenle söyleyebilirim ki, bu beklenti tümüyle *Bannerlord*'un bugünü ve arkasındaki düşüncelerin yoğunluğu sayesinde şekilleniyor.

ZIRHIN PARLATILMIŞ KOPÇALARI

"Warband'in mükemmelini yapmak iste-





Taleworlds'ün sanat departmanı harıl harıl çalışıyor. Köylüler, düşmanlar, silahlar çeşitlendirilmek için sırada bekliyor...



seydik, nasıl bir oyun olurdu?" diye konuya giriyor Armağan Yavuz, hem *Mount & Blade* markasını yaratan hem de *Bannerlord*'un baş tasarımcısı olan kişi olarak. "İşte Bannerlord'da bunu yapmak istiyoruz." Ekip zaten geliştirmeye başlarken *Bannerlord* ve *Mount & Blade* markası içerisindeki yeri konusunda net bir fikre sahipmiş aslında. "Warband'de birçok şeyi ilk kez yapmaya çalıştık, yine birçok konuda da başarılı olduk. Ama geliştirme aşaması organik bir süreçti" diye devam ediyor Armağan. *Bannerlord*'da da bu organiklikten tümüyle kopmak istemiyorlar, sonuçta bu yaklaşım Taleworlds'ün iliklerine işlemiş durumda ve oyunun sürekli geri bildirimlerle değişiyor olması bir esneklik ve gelişim aralığı bırakıyor. Ama en azından temel mekaniklerde *Bannerlord, Warband*'de göremediğimiz ahengi daha sistematik bir yöntemle sunmaya niyetli. Armağan Yavuz'a bakarsanız, *Bannerlord*'da her şey temelde çok daha sağlam ve güçlü tasarlanıyor yani.

"Tabii diğer yandan her şeyin de daha iyisini yapıyoruz. Daha iyi grafikler, daha iyi animasyonlar, daha büyük harita..." diyor *Bannerlord* hakkında. Hatta Taleworlds'te ara sıra duyduğum bir espri bile var; *"Bigger, better, faster, stronger"* dörtlüsünü her sohbette "Daha büyük harita, daha güzel grafikler, daha hızlı oynanış ve daha sağlam bir oyun" şeklinde sanki bir demeç verircesine söylüyorlar kendi aralarında. Tabii bunun bir espriye dönüşmesi gerçek- olmadığı anlamına da gelmiyor.

Bannerlord, Warband'in 300 yıl kadar öncesinde geçiyor. Daha önce *Warband*'in dünyası olan yer, *Bannerlord*'un batısındaki küçük bir alandan ibaret. Taleworlds'ün basınla ilişkiler temsilcisi Frank Elliot ile haritanın karşısına geçtiğimizde "Yeni Kalradya ne kadar büyük peki?" diye soruyorum doğal olarak. Ve ilginç bir gerçekle karşılaşıyorum; ekip de bu sorunun yanıtını tam olarak bilmiyor. Çünkü *Bannerlord* bu konuda bile değişkenliğini sürdürüyor. Bana gösterdikleri harita üzerinden ilerlersem, dört kata yakın bir boyutta *Bannerlord*. Bahsettiğim bu büyük harita, *Warband*'le aynı dünyayı paylaşıyor olsa da hem medeniyetler, hem de milletler bambaşka. Beş millet tarafından bölüşülüyor haritamız: Aserai, Battania, Calradic İmparatorluğu, Khuzait, Strugian ve Vlandian. Daha önce olduğu gibi, *Bannerlord*'da da milletler, dünya tarihinden tanıdığımız kültürlerin birer sentezi. Neden önceki oyunlarda var olan milletleri korumak yerine böyle bir yeniliğe gittiklerini sorduğumda kaçamak bakışlar atıyor ekip. Üsteleyince gelen cevaplar ise bir tek noktaya işaret ediyor benim gözümde: *Bannerlord*'un *Warband* karşısında rüştünü ispatlama çabası. Sadece teknik anlamda değil, hikâye ve birikim olarak da eskisinin altında ezilmeyecek güçte bir tazelik peşindeler.

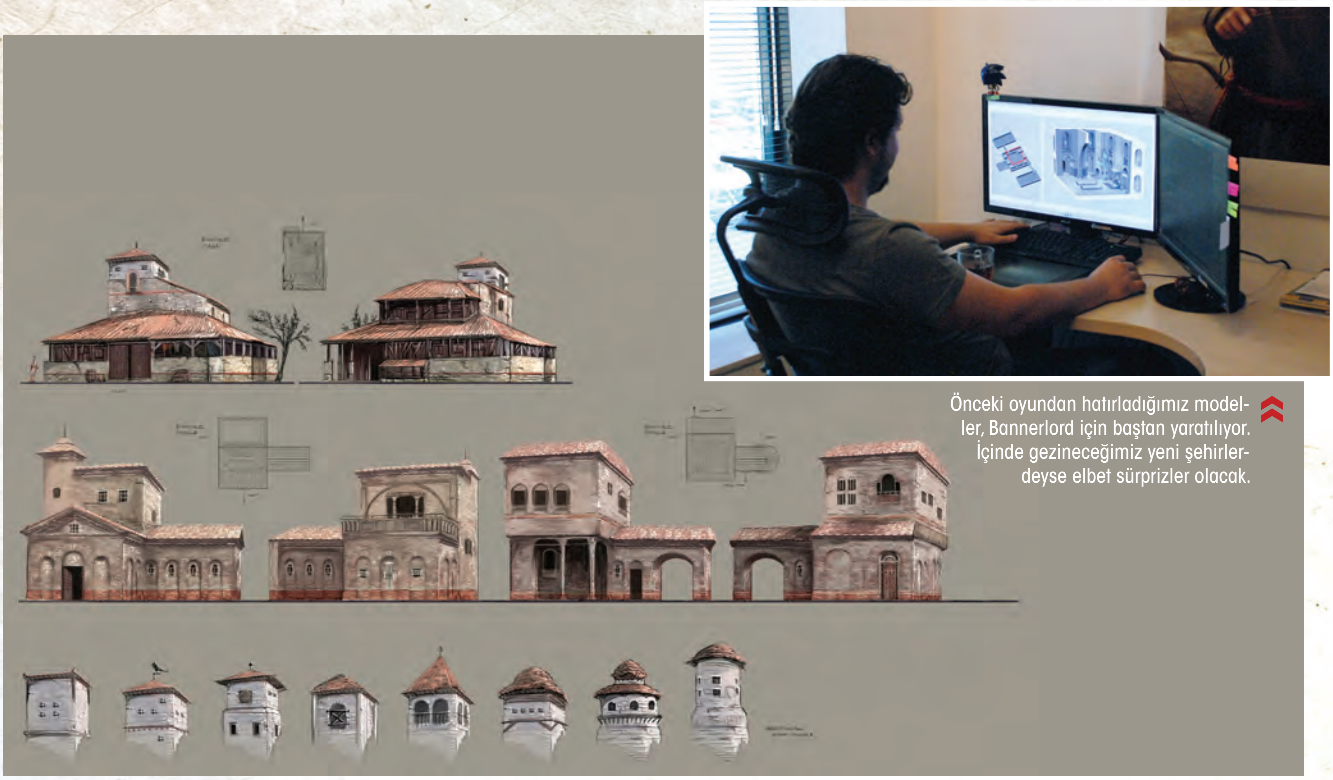
Karalarla denizlerin iç içe girdiği, nehirlerin etrafı süslediği harita ekranı ufak yenilikler barındırıyor. Örneğin mevsim değişiklikleri, artık oyunun bir parçası ve strateji haritasında da bunun etkilerini göreceğiz. Karlar kuzeyden aşağıya doğru inecek, hatta haritanın ortasına kadar kaplayacak ortalığı. Zaten strateji ekranındaki kaleler, bu tür değişiklikleri kaplamalarla gösterecek şekilde tasarlanmış.

Peki ya yağmurlu zamanlarda görüş mesafemiz düşecek mi? Haritayı belirli zamanlarda bir sis kaplayacak mı? Seri sorularımı sabırla dinledikten sonra Frank Elliot kafasını biraz yana yatırıyor, "Mevsimlerin etkileri hâlâ tartışılıyor" demekle yetiniyor. Daha net bir cevap almayı ben de isterdim tabii ama yine de böyle bir seçeneğin düşünülüyor olması bile güzel bir şey.

YOKSA SİZİN MOTORUNUZ YOK MU?

Etrafta kullanımı daha kolay, topluluğu da gelişmiş birçok oyun motoru varken Taleworlds'ün hâlâ kendi motorunu kullanıyor olması tabii ki bir merak konusu. Neden Unreal Engine, CryEngine, Unity gibi adaylardan birini değil de kendi motorlarını kullandıklarını oyun motoru takım lideri Serdar Koçdemir'e sordum. "Bu ölçüde bir oyun yaparken, hazır motorlarla performans sorunu yaşanması çok olası. O nedenle de kendi motorumuzu yapmak doğru bir fikirdi" diyor kendisi. Üstelik geliştirici ekibin ihtiyaçlarına göre motoru şekillendirebilmek de ekibin işini kolaylaştırıyor. "İstediğimiz bitki örtüsü miktarına göre motoru optimize ediyoruz mesela, ya da karşı odada çalışan programcıların ihtiyaçlarına göre yine sistem ekleyip çıkarabiliyoruz" deyince akan sular duruyor zaten.

Piyasadaki güçlü oyun motorlarından özel destek alabilmek, yüklü miktarda para ödemeyi de yanında getiriyor tabii. Düşük ücretli sürümlerde destek miktarı çok daha az, Bannerlord gibi bir oyunda ise kendi oyun motorunu kullanmak bu sebeple de mantıklı bir karar.



Önceki oyundan hatırladığımız modeller, Bannerlord için baştan yaratılıyor. İçinde gezineceğimiz yeni şehirlerdeyse elbet sürprizler olacak.

> "Bir çocuk neyi hayal eder? Bir orta çağ şövalyesi olmayı. Kılıç savurmak ister bahçede. Yaptığımız oyun da bunu içermeli. İnsan 'ben de şövalyeyim' diyebilmeli."
>
> **Armağan Yavuz - Baş Tasarımcı**

Ama bu haritada eskisinden daha fazla zaman geçireceğimiz belli. *Warband*'de kasaba ve şehirlere uğrar, ticaretimizi yapar, halkından asker temin eder, kasabalar (ya da kaleler) içinde gezinip önemli karakterlerle konuşma şansına erişirdik. *Bannerlord*, bizi menüde başka bir şeyle daha meşgul edecek: Mikro boyutta idare.

Artık krallığınıza ait topraklarda geliştirmeler yapabileceksiniz. Tımarlı askerler, bu konuda vermeyi en çok sevdiğim örnek. Mesela bir sınır karakolunuz var, başka bir krallık tarafından taciz ediliyor. Orayı asker yetiştirmesi için güçlendirebilir, aynı zamanda bir de kale inşa edebilirsiniz. Böylece hem ele geçmesi zor olacak, hem de düşmanı yorarak sizin kârınıza iş yapacaktır. Ama tüm bu uğraşlar, aynı zamanda vergilerle birlikte insanların mutluluğunu etkiliyor. Eğer ki size ait olan bir yerleşim alanı düşmanın eline geçerse ya da fazlaca mutsuz olup isyan ederse, bu sefer yetiştirdiğiniz her şey size karşı kullanılıyor. Şimdilik neyin neyi ne kadar etkilediği gibi kavramlar değişkenlik gösteriyor. Örneğin Gamescom'da oyunu seyrederken bir kalenin 600 dinar gibi küçücük bir bedele mâl olduğunu gördüğümde şaşırmıştım. Aynı şekilde insanları normalinden fazla çalıştırıp kalenin inşasını yarı süreye indirseniz bile halk çok da rahatsız olmuyordu. Ama dediğim gibi, bu kavramların önceden planlanarak hazırlanması, birbirileriyle değerler üstünden etkileşime girmeleri ve oyun deneyimimizi doğrudan etkileyecek olması burada önemli olan kısım. *Bannerlord*'u daha bütün





yapan kavramların örneği yani bunlar.

"Örneğin esirlerin serbest bırakılmasında sistem farklı çalışırdı" diyor Armağan Yavuz sohbetin devamında, "Bannerlord'da ise yapay zekâyı artı ve eksileri hesaplayacak şekilde geliştirdik." Taleworlds'ün yapay zekâya yaklaşımı, aslında firmanın *Bannerlord*'a ve oyuncuya yaklaşımını da yansıtıyor. Çünkü zaten sonu olmayan sandbox bir dünyada kimliğini arayan bir karakteri oynadığımız düşünülürse, tek kişilik senaryoda karşılaştığımız tek şey yapay zekânın sunduğu varyasyonlar.

Örnek üzerinden gidelim yine: *Warband*'de yapay zekâ bir şeyleri zamana bağlı olarak, sonucunu düşünmeden gerçekleştirirmiş. Buna krallıklar arasındaki savaşlar, esirlerin durumu, karşılaşılan kişiye saldırma ya da saldırmama algoritması dahil. Hani itiraf etmesi ilginç gelse de, Taleworlds ekibi *Warband*'i ne kadar amatör bir bakış açısıyla yaptıklarına dair buna benzer birkaç detayı laf arasında paylaşıyor benimle. Bu bir utanç değil onlar için, zaten olmamalı da.

Bannerlord'da ise yapay zekâ tümüyle hesaplama üstüne kurulmuş. "Esirleri serbest bırakmadan önce yapay zekâ kendi çıkarlarını ölçüyor. Ardından da düşmanın artılarını ölçüyor. Sonuçta esirlerin etkilediği başkaları da var" diye hatırlatıyor Armağan. Bu eşitlik, bu hesaplama ve çıkarıma dayalı mantık *Bannerlord*'un her yerinde var işte. Artısı olan her şey eksisiyle birlikte geliyor, oyuncuyu karar vermeye ittiği gibi

yapay zekâya da alan bırakıyor. Artık bir krallığa savaş açmadan önce durup düşünenler bir tek bizler olmayacağız yani. Ya da karşımızdaki haydutlar sadece savaşçı sayısı üzerinden düz mantıkla yaklaşmayacaklar bize.

Bu temelin bir örneği de, oyunun yeni mekaniklerinden olan crafting'de gözüküyor. *Bannerlord*'da birçok silahımızı üretebileceğiz. Kılıçlar, baltalar, mızraklar, siz yeter ki seçiminizi yapın, oyun bunların üretimi konusunda size yardımcı oluyor. Demirciye ulaşabildiğiniz yerlerde her türlü özelliğine müdahale edebildiğiniz silahların artıları ve eksileri yine yan yana. Mesela insan boyundan uzun bir kılıç üretebilirsiniz, ama bu durum silahı savurduğunuzda hedefi tutturmanızı zorlaştıracak. Kılıcınız daha ağır ve dayanıklı olabilir, ama onu nasıl taşıyacaksınız? Gördüğünüz gibi her artı yanında eksiyle geliyor ve bu, oyundaki tüm karakterleri etkiliyor. "*Warband*'de oyuncuya özel yazdığımız kod çok fazlaydı. *Bannerlord*'da ise bu kıyaslanamayacak şekilde az. Bu da, *Bannerlord*'un dünyasının çok daha zengin olmasını sağlıyor perde arkasında" diye özetliyor Armağan Yavuz.

DOSTUN O GÜZEL SÖZLERİ

Tek kişilik senaryodaki maceranızda yalnız olsanız da, size eşlik eden yoldaşlarınız vardı. "Artık sadece sizin değil, yapay zekânın da yoldaşları olacak, eskisi kadar özel değil oyuncu" diyen Armağan Yavuz, beni *Warband*'deki büyük eksikliklerden birini sormaya itiyor: Seslendirme.

Warband karakter seslendirmesi konusunda oldukça kısırdı, ama *Bannerlord* özellikle yoldaşlar tarafında bu işi çözmeye niyetli. 60 civarındaki yoldaşın hepsi seslendirmeye sahip olacak, farklı kültürlerden farklı aksanlar duyacağız. Warband'de olduğu gibi Türkçe dil seçeneği de onaylanan Bannerlord'un dublaj kısmıysa henüz net değil. Türkçe seslendirmeleri elbette hepimiz istiyoruz ama oyun çıkmadan bu dileğimizin gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini öğrenemeyeceğiz.

Yoldaşların ötesinde, senaryoya yön veren karakterlerde de seslendirme duyacağız. Diyalog sistemi baştan aşağıya yenileniyor çünkü. Eskinin sabit ekranı yukarıda konuşmanın, aşağıda seçeneklerin çıktığı yeni bir hal alıyor. Hatta *The Elder Scrolls* oyunlarında görmeye alıştığımız, karakterin yüzüne önden baktığımız bir kamera açısı bile denendi. Ama bunlar da yine taşa kazınmış şeyler değil, ama en azından ilk haline dönmeyeceğini biliyoruz.

Diğer yandan seslendirme miktarı umduğunuzun altında kalabilir. Bu konuya Taleworlds'ün ses tasarımcısı Uğurcan Orçun açıklık getiriyor: "Çok fazla ihtimal var. Çok fazla lord, çok fazla krallık, çok fazla karakter var ve her birini seslendirmemiz oyunun doğasına aykırı bir sonuç çıkarır." Gerçekten de öyle, yoksa Siri ya da başka bir dikte uygulaması gibi konuşmalar kesik kesik, kelimelerin arka arkaya dizilmesi ile çekilmez hale gelirdi.

Ama tüm bunlara rağmen *Bannerlord*, sizi sandbox yapısından koparacak bir senaryoya sahip olmayacak. Sonuçta Taleworlds, içinde nefes alınacak ve insanı kendine çekecek bir atmosfer yaratma peşinde.



BANNERLORD'DA EKİP, EKİPMANLAR İÇİN ÇOK DAHA DETAYLI VE KÜLTÜRLERİ DAHA İYİ YANSITAN TASARIMLAR DENİYOR

NASIL BİR OYUN YAPMALI?

Türkiye'de AAA oyunlar çapında çalışan tek stüdyomuz 2015 itibariyle Taleworlds. O nedenle konu Türkiye piyasasıysa, konuşmak isteyebileceğiniz ilk isimlerden biri Taleworlds'ün Genel Müdürü Ali Erkin. Kendisi konuya temkinli yaklaşıyor gerçi, çünkü söyleyecekleri acı şekilde kolayca başka yöne çekilebilecek durumda.

Mount & Blade serisi, her ne kadar Türkiye'de seviliyor olsa da Taleworlds'ü ayakta tutan şey uluslararası başarı. Ali, bunu biraz üzülerek dile getiriyor. Özeti şu: Türkiye'de seveni bol olsa da Mount & Blade, yurtdışında burada olduğundan katbekat fazla satıyor. Hatta Warband, hâlâ satmaya devam ediyor. İşte tam da bu nedenle kendisi "Eğer oyun yapacaksanız, uluslararası piyasayı hedeflemelisiniz" diyor, "Türkiye'yle sınırlı kalarak başarılı olmak en azından bizim ölçeğimizdeki stüdyolar için mümkün değil." Kendilerininki gibi bir projenin hırslı olmasının yanında Türkiye'deki perakende satış rakamlarının da oldukça düşük olduğundan dem vuruyor zaten. O nedenle uluslararası piyasada çekici gelecek öğelere sahip bir oyun, en doğru karar gibi.

Tabii kültürel referansları soruyorum bunun üstüne. Ne de olsa Mount & Blade serisinde dünya tarihindeki birçok kültüre atıfta bulunan milletler var. Kendisiyle bu konuyu konuşuyoruz ama şu örnekte mutabık kalıyoruz: Ne yazık ki etkileyici bir Türkiye tarihi savaşı, bizler için ne kadar anlamlı olsa da bir İngilizin ya da İsveçlinin dikkatini çekecek özelliklere sahip değil. "Herhangi bir proje geliştirirken, yurtdışındaki oyuncunun ilgisini nasıl çekeceğine odaklanmalı ekipler. Zaten ABD gibi topraklarda başarılı olunduktan sonra Türkiye'de de başarı yakalanabilir" diyor buruk bir şekilde. "Bu demek değil ki Türkiye tarihi ile ilgili oyun yapmayalım. Yapılabilir, ama onun uluslararası pazarda tanıtımının nasıl yapılacağına kafa yormak lazım. Veya bir firmanın sponsorluğunda yürütülebilir bu proje" diyerek bir miktar fikir de veriyor. Sonuçta bu şekilde yola çıkıp hayal kırıklığına uğrayan çok firma var Türkiye oyun piyasasında, Ali Erkin de insanların daha gerçekçi hayallerle sektöre yaklaşmasını öğütlüyor bir anlamda. Mobil oyun piyasasını sorduğumda ise "Çok fazla ve çok başarılı oyunlar çıkıyor, ABD App Store'da sıralamalara girebiliyoruz" diyor ve ekliyor, "Mobil oyun üretiyor olmak ayıp olan bir şey falan değil." Başlangıç noktası olarak oraların daha isabetli olduğunun da altını çiziyor ki, haklı da. Sonuçta daha az sistemle uğraşıyor olmak, oyunun özelliklerine daha fazla kafa yormayı mümkün kılıyor. "Popüler oyunların kopyalarını ya da arenada güreşemeyecek durumda bir proje ortaya koymaktansa, daha farklı ne yapılabilir sorusunun cevabı bir anlamda mobil oyunlarımız" diyerek de konuyu toparlıyor kendisi.

Ali Erkin, aynı zamanda Dijital Oyun Geliştiricileri Derneği'nin (DOGED) yönetim kurulu başkanı. İki günde kendisini toplam 20 dakika görebildim, zira bürokrasi karmaşasına gömülüp gitmişti. Oyun tarafında Türkiye'nin gelişimi için emek veren insanları bürokrasiyle yormayın, röportaj da verebilsinler!





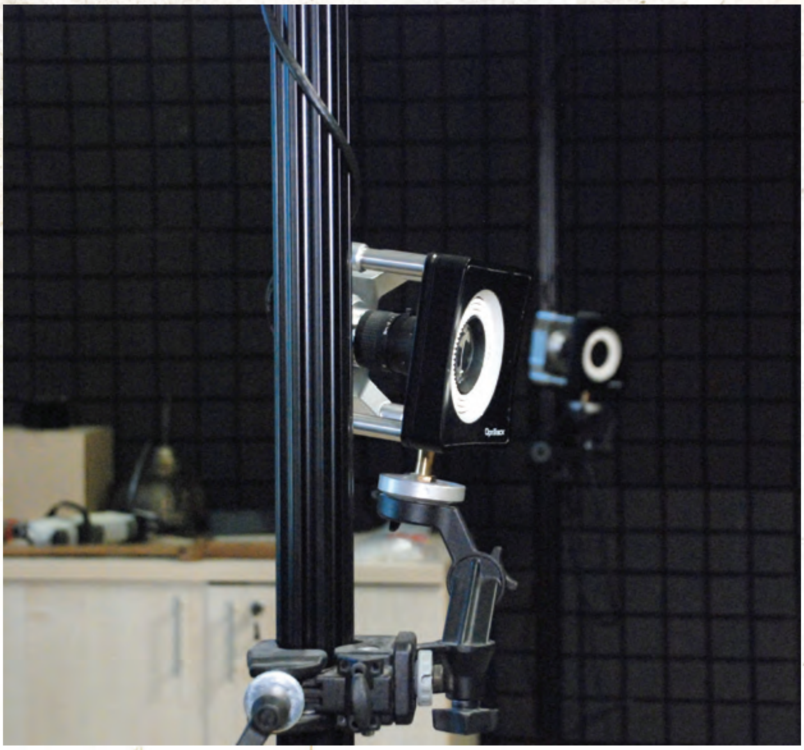
Bu atmosfere kapılıp kapılmamak da sizin elinizde. Crafting'in yanına eklenen bir diğer yenilik de hanlarda oynanabilecek oyunlar. Toplamda 12 farklı tabla oyunu (board game) ekleniyor. Hepsi de tarihte örneği bulunan oyunlardan devşirme. Bu oyunların yanında tabii ki artık şehirler de eskisinden çok daha canlı. Etrafta dolanıp kendi işlerini yapan insanlar, hanlarda enstrüman çalan ozanlar, siz seçin. Şehirlerin mümkün olduğunca birbirinin aynısı olmamasına dikkat ediyor ekip, bu konuda da kendi kütüphanelerinde hazır olan kaynakların üstüne bir de şehre özel tasarımlar ekliyor. Ama tabii bir şehrin canlılığı, oradaki karakterlerin yaptıklarıyla tanımlanır.

Gamescom'da bir yoldaşın görevini almıştı Taleworlds ekibi, gidip dövmemiz gereken adamla da karşılaşıyorduk. *Warband*'de hiç görmediğimiz ama *Bannerlord*'dan ısrarla istediğimiz türden bir sahneydi bu. Oynanış programcısı Berat Ceren Üstündağ, aynı zamanda şehirlerde hem oyuncunun hem de yapay zekânın nasıl "yaşayacağı" ile uğraşan kişilerden. Dolayısıyla ona soruyorum bunu. "Önceden planlanmış hareketlerden öte, Bannerlord'da kalıcı NPC'lerin genel davranışları var. O nedenle şehre her girdiğinizde farklı bir şey göreceksiniz" diyerek heyecanı yükseltiyor. Tabii bu çeşitliliğin de sınırları var, yani şehrin demircisini bir sonraki gelişte muhtar olarak bulmayacaksınız. "Oraya girdiğinize yaşıyor gibi hissetmenizi istiyoruz, biz de bu hissi programlamaya çalışıyoruz."

AĞAÇLAR ARASINDAN SIZAN GÜNEŞ IŞIĞI

Bu kadar perde arkası yeter, gelin biz yazının başına ve benim kan ter içinde yaptığım düelloya geri dönelim. *Bannerlord*, yine Taleworlds'ün kendi ürettiği grafik motorunu kullanıyor. Çok esnek, ileride mod yapımcılarına da sunulduğunda oyunun ömrünü *Warband*'den katbekat uzun tutacak bir motor bu. Gamescom'dan beri şimdilik oyunun giriş ekranını; yanan bir kalenin aşağıdan vuran ışığını, ayakta duran ve elinde bir flama tutan parlak zırhlı askeri görerek başladım grafik motorunun tadını çıkarmaya. Yoğun pastel tonlarda ve genel olarak detay olabilecek obje yoğunluğundan yoksun bir oyun olan *Warband*'den





Hareket yakalamada kullanılan ekipmanlardan öte, kamera sistemleri asıl para ve zahmet isteyenler.

sonra her rengin canlılığı, yansımaların objelerin türüne göre nasıl farklılıklar yarattığını gördüğümde gülümsemeden edemedim. Derinin ışığı emmesi, metal plakaların parlaklığı, çekilen kılıcın çeliğinden yansıyan gün ışığı derken kendinizi ister istemez atmosferin içine çekilir halde buluyorsunuz.

İlk olarak çok oyunculu ekrana adım attım ve iki bölümlü bir haber akış sayfası karşıladı beni. Burada Frank beni durdurdu ve "Bu ekran ve içeriği değişebilir" dedi. Tabii benim umudum eSpor tarafında yapılmış farklı maçların tekrarlarını, yama notlarını, *Bannerlord*'a dair topluluk güncellemelerini görebileceğim bir akış görmek. Umutla bunun için Frank'e döndüğümde o da akıllarındaki şeyin az çok bu olduğunu anlatıyor bana. Eskisi gibi doğrudan bir karakter seçme ekranı ile karşılaşmayacağımız belli, ötesi ise şimdilik yoruma açık.

Karakter yaratma ekranı ise artık tüm gövdeyi işin içine katıyor. Kadın veya erkek olarak belirlediğimiz cinsiyetin ardından ne kadar kaslı olduğumuz, vücudun kalıbı gibi her bir madde slider'larla tanımlanmış. Yüzde de detaylar eskisine göre çok daha fazla, böylelikle isteğinize daha uygun bir karakter yaratıyorsunuz.

Ekipmanlar ise farklı vücut yapılarına oturacak şekilde tasarlanmış. Denediğim zırh hem ince yapılı hem de geniş kalıplı karakterlerin üstünde biçimi bozulmadan duruyordu. Silahlar ise grafik motorunun yeni kapasitelerinden payını almış. Özellikle kalkanlar ve üstlerindeki boyalar, işlemeler eskimişliği ve savaş görmüşlüğü oyuncuya hissettiriyor.

Nihayet savaş meydanına, yazının en başında betimlediğim o haritaya iniyorum. Oyun motorunun becerisi, etrafın obje miktarıyla da kendini gösteriyor. *Bannerlord*'un haritaları *Warband*'e göre çok daha dolu. Etraftaki taşlar, kırılmış ahşap mobilyalar, zincir parçaları, duvardaki izler derken her yerde geçmişten kalma bir uygarlığın, yaşanmış çekişmelerin izlerini görüyorsunuz. Üstelik sadece birer desen değiller. Çevredeki objelerin üstüne çıkabiliyor, ayağınız takılabiliyor. Oyunun motoru artık bu tür sistemleri birer engel gibi gördüğü için düz durabilmek adına ayağını o yıkıntının üstüne koyabiliyor karakterler. Tüm bunlar yerli bir oyun motoruyla, Ankara'da, ODTÜ Teknokent'in bir binasında oluyor hem de!

Sakinleşip devam edeyim en iyisi. Karakterimi, kıyafet ve ekipmanını seçtikten sonra er meydanına çıktım. Karşımda Taleworlds'ün test ekibinden Meriç Neşeli var. Tabii Meriç *Bannerlord*'un yapısına benden çok daha hakim.

Bense *Warband*'den hatırladığım ne varsa canla başla onları kullanmaya çalışıyorum. Dövüş mekaniğinde büyük bir farklılık yok, eskiden yaptığınız savunma/saldırı özellikleri, farenin tekerleği ile silah ya da kalkan seçme,

> "ELDE EDECEĞİMİZ EN İYİ YAPAY ZEKÂ, DÖVÜŞ MEKANİKLERİ YA DA GRAFİK İÇİN KENDİ OYUN MOTORUMUZU GELİŞTİRİYORUZ."
>
> **SERDAR KOÇDEMİR - OYUN MOTORU TAKIM LİDERİ**

TOPLANTINIZ VAR MI?

Taleworlds, konu Bannerlord olunca departmanlar arasında mümkün mertebe eşitlikçi bir yaklaşım sergiliyor. "Üç haftada bir hızlı toplantılar yapılıyor, işler ve görevler dağıtılıyor. Üç hafta sonunda da işler tekrar toplanıyor" diye özetledi ekip, çalışma sistemlerini. Toplantıya katılanlar arasında neredeyse tüm departmanlardan kişiler var. Birlikte işleri düzenliyor, olmuş ya da olmamış mekanikleri tartışıyorlar. Burada önemli bir nokta var: Toplantılar görev dağıtmaktan çok tartışmak için. Yani departmanlar içe kapalı değil, farklı bakış açılarıyla besleniyor.

Bunun işleri yavaşlatma ihtimali olduğu kesin ama zaten Taleworlds'ün kıstası zaman değil, kalite. Armağan Yavuz, "İçimize sinen hale gelene kadar geliştireceğiz" diyerek bir kez daha altını çiziyor bunun.

KULAKLARIN PASI SİLİNECEK

Taleworlds, benim bildiğim kadarıyla tam zamanlı bir ses tasarımcısına ev sahipliği yapan Türkiye'deki tek oyun firması. Zaten bu boyutta başka bir projemiz de yok. "Yaklaşık üç buçuk sene önce firmaya geldim ve yapacak işler hiç azalmıyor önümde" diyor Uğurcan Orçun, ses tasarımcısı olarak. "Açık bir dünya var ve ses çıkaran çok fazla şey bulunuyor burada. Haritada gezdiğimiz strateji ekranı, dövüşlerin alanları ve şehirler üç ayrı ses düzenlemesi gerektiriyor." Her şeyin yolunda gitmesi için bu üç modüle ayrı projeler gibi yaklaşıyormuş Uğurcan.

Dublaj içinse, "Seslendirmemiz yine limitli ama Warband'e göre çok fazla ses sanatçımız var" diyor kendisi. İsim vermeseler de, özellikle anlatıma bağlı bağımsız oyunlarla çalışmış bir stüdyoyla anlaşmışlar. Oyundaki konuşmalar, profesyoneller tarafından kaydediliyormuş. Müzikler ise Periscope Studios adlı bir Alman firmasından geliyormuş, "Halk müzikleri konusunda oldukça iyiler, tecrübeli oldukları için bize öneriyle geliyorlar" diyor Uğurcan. Tabii müzik ve kültür arasında bağlantı kurma işini Taleworlds ekibi üstleniyor. Geri dönüşler ışığında müzikler elden geçiyor ve Bannerlord'un kültürleriyle uyumlu bir sentez ortaya çıkıyormuş.

Öğrendiğim bir şey de, tüm müziklerin birbirine eşzamanlı bir şekilde eklemlenebileceği. "Tüm müzikler sonsuza kadar devam edebilecek bir sistemde çalışıyor ve oyuncunun başına gelen olaylara göre dinamik tepkiler verebiliyor." Yani savaşı kaybedersek, yenilgi temasını dinlemekle kalmayıp strateji ekranına döndüğümüzde de daha sakin, biraz daha ağır bir tema dinleyeceğiz.

Son olarak ses efektleri konusunda ilginç kaynaklar kullanıp kullanmadıklarını soruyorum Uğurcan'a. Sonuçta hepimiz filmlerdeki baykuş seslerinin ormanda kaydedilmediğini biliyoruz... "Aslında ağaçlarımızın hışırtısı plastik poşet" diye itiraf ediyor, "evet, bildiğin süpermarket poşeti." Elveda Bannerlord'un çınarları, elvada!



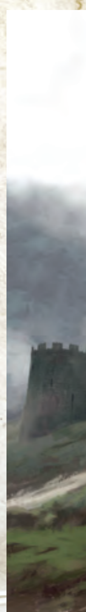
> "IRKLAR ARASI FARKLILIĞA DİKKAT EDİYORUZ, DENGELEME SÜRECİNİN UZAMASINDAN KORKMUYORUZ. O SÜREÇ BİZİM GERÇEKLİĞİMİZ."
>
> **ÜMİT SİNGİL - 3D SANATÇISI**

fareyi iterek farklı açılardan saldırma gibi sistemlerin hepsi aynı şekilde çalışıyor. Ama uzaktan saldırı silahlarında bir yenilik var. Artık bu silahlar çarptıkları yüzeye göre farklı tepkiler gösteriyor. Bir ok ağaca denk geldiğinde saplanırken, bir taşa çarptığında sekiyor mesela. Bu da savaş meydanlarını daha sürprizli, daha hareketli hale getirecektir.

Gelelim karakterlerin animasyonlarına. Taleworlds, Türkiye'de hareket yakalama stüdyosuna (motion capture) sahip ilk video oyun firmasıydı. Bu departmanın başında Gökalp Doğan var teknik artist olarak ve bu sistemin animasyonlar için ne kadar önemli olduğunu da konuştuk kendisiyle. "Taleworlds'deki animatörler, gerçekten çok iyi. Üstelik ekipteki insanlar CGI ile oyun animasyonu arasındaki farkı çok iyi yakalıyorlar. Ama hareket yakalama, onların işini çok kolaylaştırıyor. Tekrar eden işleri ortadan kaldırmasının yanında kare kare animasyona göre çok daha detaylı iş çıkmasını sağlıyor" diyor Gökalp. İnsan vücudundaki kemiklerin hareket esnasında birbiriyle etkileşimini gerçekçi bir şekilde yansıtmak, animatör ne kadar başarılı olursa olsun hareket yakalama ile çok daha rahat ve az uğraşla yapılabilecek bir şey çünkü.

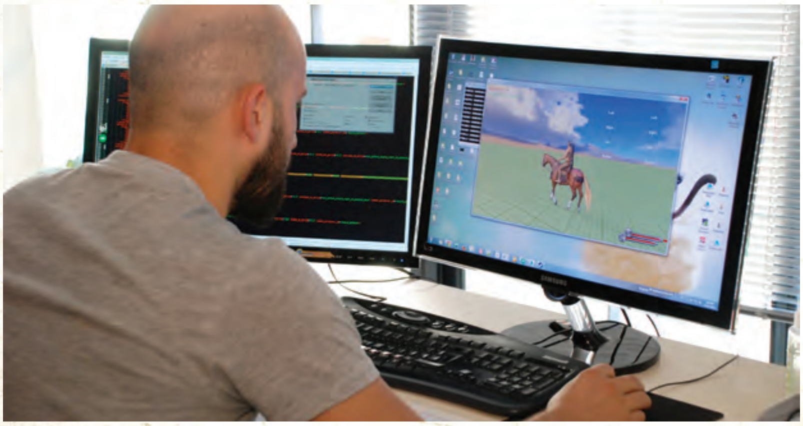
Gerçi Gökalp animatörler dokunmadan hiçbir animasyon verisinin işe yaramayacağını da ekliyor buna. Taleworlds ekibinin dokunuşu ve benim de gördüğüm hareketler de bu şekilde yaratılıyor. Warband'e göre başlangıcı ve bitişi çok daha özenilmiş, bu nedenle de eskisine göre daha uzun süren animasyonlar var. Yani bir silahı savurmak için karakterler daha çok geriliyorlar. Bu da başa ve sona eklenen süreler demek. O nedenle *Warband*'in iyi oyuncuları kendi hareket döngülerinde biraz değişikliğe gidecekler *Bannerlord* maçlarında.

Tüm bu yenilikleri takip etmeye çalışarak uzun düellolar yaptık Meriç'le. Altyapı çalışıyor, sistem hayatta, bense keyifle dayağımı yedim tabii. Farklı düzlemlerde savaştık, eskiden hep ayağımız toprağa değerdi, bu kez kule yıkıntılarının tepesinde de savurduk kılıçlarımızı, zindanlarda da. Hatta bir yerde boşluğa düştüm, öldüm. Yeni oyun motoru ve yeni teknolojiler güzel tabii de, düşüp ölünce insan "olmaz olsun böyle teknoloji" moduna geçiyormuş.





Süper casusluk yeteneklerimle kodları çalmaya gelmişken yarım saat animasyon yapılışını izledim.







Tüm maharet, ayakkabıların ve şapkanın üstündeki o yansıtıcı toplarda.

ERKEN ERİŞİMİN KÖKENİ

Taleworlds'ün nasıl bir başarı hikâyesine sahip olduğunu artık anlatmak istemiyor ekip. Çok haklılar, çünkü bu konu onlarca kez sayfalara taşındı zaten. Armağan ve İpek Yavuz'un evliliklerinden referans alarak İkisoft adıyla firmayı kuruşları, ilerleyen zaman içerisinde Ali Erkin'in uzun bir mücadele ile Taleworlds adını hem yurt içi hem de yurtdışında kullanılabilir hale getirmesi güzel ama eski bir hikâye. Devir değişti, Taleworlds ekibi de bunun farkında. "Eğer zamanında yaptığımız şeyleri bugün yapsaydık, aynı başarıyı yakalayamazdık" diyor Armağan. Çünkü 2000'lerin başında bugünkü adıyla erken erişim olan sistemi bir şekilde hayata geçirdiler eşi İpek'le birlikte. Artık konuşulması gereken şey, Taleworlds'ün o günlerde yakaladığı başarıyı aynı kalitede ilerletiyor ve Bannerlord ile yeni bir hikâye yazıyor olması.

Ama etrafta duymadığınız birkaç detay var Armağan Yavuz'un paylaşmak istediği: Oyunu bir yayıncı üzerinden sunmayı düşünmüşler daha prototip aşamasındayken. "1-2 yayıncıya kuryeyle CD halinde yollamıştık oyunu. Özel bir toplantıya gitmedik gerçi, bunun en büyük sebebi de bu işin nasıl yapılacağını çok iyi bilmiyor olmamızdı" diyor kendisi. En büyük korkuları markanın ellerinden alınma ihtimaliymiş. Bunun üstüne kendi sitelerini kurup daha başlangıç aşamasındayken Mount & Blade'i meraklı oyuncularla paylaştılar bu sebeple. Bu, bildiğimiz kadarıyla net bir erken erişim örneği ve bırakın Türkiye'yi, uluslararası piyasada pek benzeri yokken gerçekleştirilmiş bir şey.

"Tabii şu anki bilgimle yapsaydım oyunu, altından kalkamayacağıma inanıp girişmezdim asla" diye de itiraf ediyor Armağan Yavuz. "Cahil cesareti" dediğimiz kavramı anarken de gülümsüyor. "Üstelik bugün Steam'de ya da başka bir platformda bizim yaptığımızı herkes yapıyor. O nedenle şu anda bu işe girişseydik, aynı başarıyı yakalayamazdık."

Peki Mount & Blade markasının, ama daha da önemlisi Warband'in bu kadar başarılı olacağını düşünüyorlar mıydı? "Tabii ki hayır. Benim amacım karakterin kendisini özdeşleştirebileceği bir dünya ve oyun yaratmaktı" diyor Armağan, "Ben de şövalyeyim dedirtecek bir dünya yaratmak." Satış rakamlarını ve kemikleşen hayran kitlesini düşündüğünüzde, doğru şeyleri yapmışlar gibi gözüküyor.



Armağan Yavuz, patronluğu pek sevmemiş, Bannerlord'a yine programcı olarak katkı yapıyor.



Bannerlord çıkışına kadar birçok kez evrim geçirecek ve ancak ekibin içine sindiğinde bitmiş olacak.

KONSOL İŞGALİ

Warband'in PlayStation 4 için açıklanışının ardından bir çıkış tarihi alamamıştık ne yazık ki. Ama bu duyuruyu yeniden şekillendirmek lazım, çünkü Warband yeni nesil konsolların ikisini birden ziyaret edecek. Çıkış tarihi olarak Ali Erkin "çok yakında" diyor ama yine tarih vermiyor. En azından ben de PlayStation 4 sürümünü bir süre tecrübe ettim. Kontrol şemasının fare rahatlığını biraz da olsa arattığı PS4 sürümünde, savaşlar ne yazık ki 100 kişilik ordulara indirgenmiş durumda. Yani en fazla 200 kişilik bir kuşatma ya da meydan savaşı yapılabiliyor. Ama bunun sebebi, konsol sürümlerinden sorumlu olan Mustafa Korkmaz'ın belirttiğine göre 60fps'yi sabit şekilde sunma çabası. Oyun 60fps'de çalışacak, üstelik iki kat büyütülmüş kaplamalarla birlikte. Zaten 100'er kişilik ordular da yeteri kadar büyük bir meydan savaşı hissi veriyor diyebiliriz.

Konsol sürümleri, Mount & Blade: Warband'in içeriğine sahip olacak. Sonrasında gelen ek paketler ya da modlar konusunda ise firma şimdilik sessiz. Oyun, ben oynarken gayet tam gözüküyordu, kendilerinden bir bilgi alamamış olsam da bu noktada konsol firmaları ile süren anlaşmaların onları yavaşlattığını tahmin ediyorum. Bazen soru sorduğunuzda tavanı seyreden gözler görmek tam olarak da böyle bir şey sevgili okur.

Şaka bir yana, bu yeni yaklaşım bizleri çok daha zengin haritaların parçası haline getiriyor ve kendi hikâyelerimizi yaşama imkânı veriyor.

O DEĞİL DE, NE ZAMAN BİTİYOR?

Mount & Blade II: Bannerlord'un ne zaman biteceğine dair sorum ise herkesin birbirine bakış atmasıyla sonuçlanan bir sessizliğe yol açıyor ofiste. Oyunun idaresi Armağan Yavuz'da ve herkesin söylediği şey "Armağan Bey'in içine sindiğinde, oyun raflarda olacak".

Bu bahsettiğimden öte yenilikler de var oyunda, tüm detayları daha çözülmemiş olsa da. Örneğin kale kuşatmalarında kullanılan silahlar geliştiriliyor. Artık mancınıklar ve koçbaşları da oyunun parçası. Bunun yanında kuşatma kuleleri yenileniyor ama güç dengeleri daha tam kurulmuş değil. Öte yandan strateji ekranında yerleşim yerlerine sizin eklediğiniz binaların kültürel olarak hangi tarzı benimseyeceği noktası da belirsiz mesela. Aynı şekilde bir kalenin inşası sürerken yerleşim yerine saldırırsanız nasıl bir görüntüyle karşılaşacaksınız? Bu ve benzeri soruları sorduğumda hiç şaşıran bir yüz ifadesi görmedim. Sevdiğim bir laf vardır, "Asla aklına ilk gelen şeyle karşıma dikilme" diye. Tüm bu önerilerim ve sorularım demek ki Taleworlds ekibinin aklında geçmiş. Bakışlarında gördüğüm şey şaşkınlıktan ziyade bu çünkü.

Son olarak firmanın Genel Müdürü Ali Erkin'i sıkıştırdığımda, bana Blizzard-vari bir yanıt vermekle yetiniyor: **"Hazır olduğunda çıkacak"**. 2016 sonu olarak belirlenen tarih hâlâ ekibe sıcak geliyor, önümüzde bize daha fazla materyal sunacakları koca bir yıl var yani. Ama *Bannerlord*, hakkında yapılan her türlü konuşmaya ve duyulacak her türlü heyecana layık bir proje. Bizlerin fark etmediği ve *Warband*'in kodlarına yayılmış olan amatörlükler *Bannerlord*'da temizlenirken bana son bir şey söylüyorlar: *Warband*, tüm o acemiliğe rağmen müthiş bir mod desteğiyle insanların kalbini kazanmıştı. Bir de bu desteğin gelişmiş oyun motoru ve temizlenmiş perde arkası ile olduğunu hayal et.

Bannerlord, sonsuz bir macera olmak için kollarını sıvamış durumda. Bunu sağlamak için de Taleworlds ekibi elinden geleni yapıyor. Şakayla karışık bana çözmeleri gereken başka bir sorundan daha bahsediyorlar: Lordlar öldükten sonra çocuklarının macerayı sürdürüp sürdürmeyeceği konusu. Evet, ben ofisin otomatik kapısı kapanırken bununla kışkırtılmaktaydım. İddialı hareketler. Başka bir ekip olsa boylarından büyük bir işe kalkışıp kalkışmadıklarını sorgulardım. Ama Türkiye'de bu boyutta bir projeyi emanet edecek insanları düşündüğümde, Taleworlds ekibinden daha iyi bir aday olduğunu sanmıyorum.



inceleme

Bilen Adam

"İNOVASYON" KORKUNÇ BİR KELİME…

…Elbette anlam olarak değil. "Yenilikçilik" demek varken plaza şivesiyle, ağzını eğip bükerek "bizim şirket çoook inövatüf…" denmesi ayrı bir korkunç. Bizim sektördeki korkutuculuğu ise her yıl yumurtlayan altın tavuklarına (yani her yıl çıkardıkları büyük oyunlarına) kıyamayan firmalar yaşıyor. Sağına soluna eklentiler yaparak her yıl "yeni" diye sunulan bu fikri mülkler, en sonunda patlamaya başladı. Elbette, onları da anlıyorum. Kendilerini, dişlileri öyle ağır dönen bir çarkın altına soktular ki uzun zamandır, artık kımıldamaya hiç cesaret edemiyorlar. Tek bir fikri mülkü her yıl, "kabul edilebilir" kalitede çıkarabilmek için 6 ilâ 10 stüdyoyu bu işe koşan nice firmalarımız var (evet sizlere bakıyorum Activision ve Ubisoft).

Yine de, ellerindeki en güçlü seriyi mundar etmek yerine, dersini çıkarıp hatalarını düzeltebilen firmalar da yok değil. Bu seneki Assassin's Creed'de Ubisoft'un bu konuda karnesine iyi bir not düşüyoruz: Sevenlerini bile çıldırtan, birbirinin içine geçmiş sistemler yumağı yüzünden çalışmaz hale gelmiş Assassin's Creed Unity rezaletinden sonra, fazlalıklarından arınmış, ama bu sırada da kalitesinden ödün vermeden yeniliklerle kendini toparlamış bir oyun çıkarmayı başarmış. Quebec stüdyosunun ilk kez bir AC oyununu idare etmiş olmasının payı nedir bilemiyorum. Ama yıllardır en büyük hatası "çok şey vadedip, hepsinin altında kalmak" olan Ubisoft, bu kez pek az şey vadedip, herkesi şaşırtmayı başardı. Syndicate'le ilgili gösterdikleri ilk videodaki görsel hatalar, berbat grafikler, oynanış hataları o kadar fazlaydı ki, aradan geçen beş ayda hepsini düzeltmiş olmalarına inanmak zor.

Ubisoft'un bu başarısından ders çıkarması gereken pek çok firma var. Başta Activision olmak üzere, yıllık serilere sırtını dayamış olan EA, Konami, 2K de tekleyen oyunlarını canlandıracak adımlar atmalı. Merak ediyorum, Call of Duty Ghosts'un devamını yapma sırası gelen Infinity Ward, ilk oyunun rezilliğini temizleyebilecek mi...

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Forza Motorsport 6	9+	87
Destiny The Taken King	7+	85
FIFA 16	8+	82
Tearaway Unfolded	8+	82
Company of Heroes 2 The British Forces	9	81
Nobunaga's Ambition	8	80
Mad Max	8	73
Stasis	9	79
Dishonored: Definitive Edition	6	79
Dragon Age Inquisition: Trespasser	8+	78
Satellite Reign	8	76
One Piece Pirate Warriors 3	7	74
Way of the Samurai 4	7+	72
Act of Aggression	7+	70
Party Hard	7	66
Resident Evil Revelations 2	5+	65
Onikira Demon Killer	5+	56
Emergency 5	7+	54
Shards of War	7	-
Layers of Fear	-	-
Painter's Guild	7	-
A Wise Use of Time	6+	-

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.







İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

ÜLKELERİN OYUN EKONOMİLERİ

Bu ay şaşırtıcı bir veri geçti elime: Türkiye'nin oyun sektörünün 2015'teki değeri Ortadoğu'daki tüm, Avrupa'daki ise birçok ülkeyi geride bırakarak dünyanın en büyük 16. oyun sektörü değerine ulaşmış durumda. Tabii bu değerin çoğu, üretimden değil tüketimden geliyor. Ama sektör büyüdükçe, bu büyük pastadan pay almak isteyen çalışkan, girişken ekipler de çoğalacaktır...

ÜLKELERİN OYUN SEKTÖRÜ BÜYÜKLÜKLERİ

1. Çin 22.227.194.000$	7. Fransa 2.460.172.000$	18. Hindistan 428.265.000$
2. ABD 21.962.491.000$	8. Kanada 1.811.271.000$	19. Polonya 407.947.000$
3. Japonya 12.328.860.000$	9. İspanya 1.564.223.000$	20. İsviçre 351.210.000$
4. Güney Kore 4.022.366.000$	...	...
5. Almanya 3.654.669.000$	16. Türkiye 464.313.000$	98. Güney Kıbrıs 12.558.000$
6. İngiltere 3.533.493.00$	17. Hollanda 463.972.000$	99. Angola 12.250.000$

Tür: Aksiyon **Yapım:** Ubisoft Quebec **Dağıtım:** Ubisoft **Kutulu Fiyatı:** 270 TL (Aral) **Dijital İndirme:** 260 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** +18 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz97-ac



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

KARDEŞ KAVGASI

Sinan Akkol

Artık eminim; bir oyunla ilgili beklentim ne kadar düşükse, o kadar beğeniyorum son halini. Aynısı ilk *Assassin's Creed*'den sonra da olmuştu, Ezio'nun beni ezip geçmesinde önemli bir payı vardı ikinci oyundan hiçbir şey beklemiyor oluşumun.

O kadar olmasa da benzer bir durumu *Unity*'den sonra *Syndicate*'te yaşıyorum. İnsan gibi, doğru düzgün oynanan, hafif meşrep yenilikleri ve hoş karakterleri, güzel bir hikâyesi olan, ucundan da serinin benim gibi kaşarlarına "selam çakan" *Syndicate*, beni yeniden "*Assassin's Creed*'ci" yapıverdi. (Takdir etsenize oğlum, "fan-service" dememek için kırk takla attım burada!)

ACABA NEDİR, NEDİR?

Evet, nedir *Syndicate*'i özel yapan? Özünün ve gittiği rotanın değiştirilmesi çok zor bir oyun haline geldi *Assassin's Creed*. Hem tarihte ilerliyor, hem bugünkü zamanda geçen hikâye ilerliyor, hem de biz oyuncular ve teknoloji ilerliyoruz. Ama oyunun özü aynı: Aslında Assassin değil bir kasap olan bir karakterle tarihi mekân basmak, yaraya tüy (veya mendil) basmak... Hani, ne kadar doğru bir benzetme olacak bilemiyorum ama şu oyundaki at arabaları 40 ton kaya taşıyor olsa, onları polisten kaçarken yönlendirmek, şu seriyi her yıl yapma nöbetini devralan zavallı ekibin



Yapay zekâyla akıl oyunlarına girmeye gerek yok, onlar ölmeye hevesli.



Süikastçi demeyin bana, sertifikalı kasabım ben.

oyuna yön vermeye çabalamasından çok daha kolay olurdu.

Bu durumda, ilk kez bir *AC*'ye el atan Ubisoft'un Quebec Stüdyosu çok doğru bir şey yapmış: At arabasının yönünü değiştirmek yerine sırtındaki 40 ton yükten atabileceği tüm fazlalıkları atmış: Haliyle *Syndicate*'te tekrar aynı multiplayer yok, bağlanamadığınız co-op modu yok, bir kasayı açmak için online bir siteye bağlanmak yok, bir görev yapacağım veya bir gemi yollayacağım diye durduk yere tablet/telefona App indirmeye gerek yok!

Ne var elimizde peki? *Brotherhood*'dan (hadi, bir nebze de *Black Flag* diyelim) beri ilk kez eski (tarihi) köyde yeni bir şeyler deneme cesaretini gösteren, çok iyi yazılmış karakterleri ve diyalogları olan, sıkmayan, hatta eğlendiren, bitirince de başından kalkmak istemeyeceğiniz tek kişilik güzel mi güzel bir oynanış var.

JACOB FRY: ALLAH'IN EMRİ, PEYGAMBERİN KAVLİYLE...

Neler yeni peki? Öncelikle, ikiz kardeşleri yönetiyoruz: Jacob ve Evie Fry kardeşleri. Jacob her meseleye "önce döv, sonra biraz daha döv" şekline yaklaşan bir delikanlıyken, Evie babasının izinden ve Assassin'lerin öğretisinden ayrılmayan bir genç hanım. Bazı ana görevler hariç Evie-Jacob arasında gönlünüzce geçiş yapabiliyorsunuz. Aynı yetenekleri ayrı ayrı alsanız da, birisi için satın alınan bir eşyayı diğeri de kullanabiliyor. Bence bir hayal kırıklığı olarak, ikisinin onlarca yeteneği arasında sadece üçer tane farklılık var. Bunlardan da anlamlı bir fark yaratan sadece Evie'nin görünmezlik yeteneği. Sadece dururken çalıştığından, oyunu olumsuz yönde etkileyip basitleştirmiyor. Ama Evie'nin çok çok az görevi var. Mahalle temizlemeye Evie de bulaşıyor, ama oyunun hikâyeli ana görevlerinin %70'i Jacob'ın üstüne kurulmuş.

Oynanış olarak ise Evie ve Jacob arasında hemen hemen hiç fark yok. İkisi de bama güme dalıyor bir düzine düşmana. Ellerinin ayarı yok valla! Halbuki ben Evie'yi daha çıtkırıldım, daha gizlenmeye muhtaç olur diye düşünmüştüm, ama yok... Hele ki bıçak atma yeteneğini köklediniz mi, 32 tane bıçakla resmen bir katliamcıya dönüşüyor kızımız.

GÜZEL ŞEYLERDEN ÖNCE

Oyunun güzelliklerine geçmeden önce şu iki çirkinliği aradan çıkartalım hele: Yapay zekâ ve dövüş sisteminin saçmalığı. Şimdi, daha iyi bir yapay zekâ şu anki yapıda işlemezdi, aynı anda 10 kişiyle dövüştüğünüz oluyor, hepsi çullansa hiç şansınız yok. Ancak düşman sayısı azaltılıp, bölümlerin ona göre tasarlanması ve düşmanların etrafında olup bitenden bir tavşan kadar haberdar olmasını beklerdim. En azından, ayağının dibinde bir ölü yatarken bön bön bakmasın, yavaş yavaş ama duvara doğru yürümeye devam etmesin.

Dövüşler ise özellikle oyunun başlarında çok can sıkıyor. Her bir adamı kutulanmış animasyonlar eşliğinde, gereksiz derecede uzatılmış 12 küsur darbeyle döve döve öldürmek, üstelik de bunu iyi olmayan animasyonlarla yapmak bayıyor. Buradaki tek taktikse, savunan adamı X'le açmak, saldıracak adamı Daire›yle savuşturmak. Ancak ve ancak dövüşlerde özel eşyaları katarak taktik yaptığınızda biraz zevkli oluyor. Ne yalan söyleyeyim, *Unity*'den bu oyuna aktarılmasını istediğim yegane şey dövüş sistemi oldu, kılıcın cart diye tek hamlede böğrünüze sokulup ölümünüze neden olduğu dövüş sistemi serinin en iyisiydi.

YENİLİKLER

Gelelim oynanıştaki en büyük yeniliğe: Zipline, nam-ı diğer Batman'in grappling hook'u... Bunu kullanarak binalara tek hamlede tırmanabiliyor, 90 metreden yakın mesafedeki birçok noktaya da



ENDÜSTRİ DEVRİMİNİN LANETİ

Bir tuşa basarak ısıttığınız sıcacık evinizde oturup, paketlenip 50 metre ötenizdeki dükkâna gelmiş çayınızı, bir musluk çevirince akan temiz suyla demlerken, bu konfor seviyesine nasıl ulaşıldığını hiç sorguladınız mı? İnsan tarihi için çok kısa bir süre olan 200 yıl önce bugün içinde bulunduğumuz rahat ve lüks sadece bir hayaldi. Ama endüstri devrimiyle birlikte her şey bollaştı ve çoğaldı. Endüstri devrimiyse hiç de güllük gülistanlık bir şekilde başlamadı.

- Oyunda da işlenen çocuk işçi konusu pek revaçtaydı. Okul sadece "soyluların ve zenginlerin" gittiği bir mekan olup, standart bir şekilde 6 yaşını geçen hemen her çocuk mutlaka işçi olarak fabrikaya gönderilirdi.
- Bazı çocuk işçilerin yaşı 4 idi!
- Yetişkin bir işçinin maaşı, normal bir yaşam sürmesi için gerekenin ancak %70'i kadar olurdu. Bu yüzden çoğu ikinci bir işte çalışırdı.
- Çocuk işçiler ise yetişkinlerin maaşının %20'sini ancak alırdı!
- Çocuk işçiler günde 14 saat, haftada 6 gün çalışır, çalışma şartları nedeniyle çoğu 25 yaşına kadar yaşardı.
- Bu ağır şartlara başkaldıran işçiler çeteler oluşturmaya ve fabrikalara zarar vermeye başladı. Bunların en ünlüsü Londra'daki Luddite adlı çeteydi.
- 1952'de Londra'daki sanayi tesisleri ve termik santraller nedeniyle hava o kadar kirlenmişti ki, birkaç haftada 4000 kişi hava kirliliğinden ölmüş, 100.000'den fazla insan hastalanmıştı.

Eski Assassin'lerden Kim Kaldı?

Giovanni Borgia! Mario Auditore! Erudito! Artık bu isimleri duymayacağınızı sanmıştınız değil mi? Yapımcılar uzun süredir arzuladığımız, ikinci ve üçüncü oyundan kalan mitosları ve karakterleri bir şekilde tekrar gündeme getirmenin yolunu bulmuşlar: Şehirde etrafta asılı duran Helix parçalarını toplarsanız, birçok eski karakterin anılarına erişiyorsunuz. Yalnız bu anılar oynanabilir şekilde değil, metinler halinde Ansiklopedi bölümünde yer alıyor. Eski dostların bu anılarını okumak büyük keyif verdi bana açıkçası.

Tüm bu anılar aslında Brotherhood zamanında deli gibi oynadığım Facebook oyunu Assassin's Creed: Legacy'nin yayınlanmamış parçaları gibi geldi bana. O oyun da tamamlanmadan bırakıldı ya, alacağın olsun Ubisoft!





AC3'ten sonra at arabaları Syndicate'ta da var ve neyse ki daha kullanışlı.

paralel atarak geçiş yapabiliyorsunuz. Benim fikrim Zipline'ın Batman'den daha anlamlı ve düzgün kullanıldığı yönünde. *Revolutions*'taki hook blade gibi gereksiz bir şey olacağını düşünmüştüm. Tamamen yanılmışım. Zipline ile oynanış olumlu yönde değişmiş. Binalara tırmanmak, zorlu durumlardan kaçmak, uzun mesafeleri kısa sürede almak oyuna çok faydalı olmuş.

Kartal bakışıyla milleti taradığınız zaman, tepelerinde bir rakam görüyorsunuz ya, hah, o rakamlar o düşmanın seviyesi. 1'den 10'a kadar değişen karakter seviyeleri var. Sizin de aynı şekilde. Sizden bir level yukarda iki kişiyi dövebilirken, aynı seviyede dört kişi ya da sizden iki seviye yukarda iki kişi dalarsa işler karışabiliyor. Tabii ki bunu daha güçlü silahlar ve ekipmanla çözebilirsiniz ama kullanacağınız her silahın da bir seviyesi var ve o seviyeye gelmeden kullanamıyorsunuz.

ASSASSIN'S CREED SON BİRKAÇ OYUNDA İHMAL ETTİĞİ TARİHSEL GERÇEKLİK DAMARINI SYNDICATE'TA TEKRAR GÜÇLENDİRDİ

Londra'yı saran Tapınakçı çetesine karşı tek şansınız (Jacob'a göre en azından) kendi çetenizi oluşturmak ve bölge bölge şehri ele geçirmek. Gang Upgrades menüsünden yapabileceğiniz onlarca geliştirme var. Ve her mahalle de kendi içinde Templar etkisi yok etme görevlerine sahip. Bunlar *Brotherhood*'dan beri gelen Templar etkisi azaltma görevleri gibi, ama daha dinamik. Sadece, sayıları çok fazla! Oyunu bitirdiğimde sadece üç bölgeyi komple temizlemiştim, ki şehirde beş bölge daha var. Şehirde Rook'ların etki alanını genişletmezseniz rahat





Ünlüler Geçidi

Her AC'de olduğu gibi Syndicate'te de tarihten ünlü simalarla yolunuz kesişiyor. Hem de ne ünlüler: Charles Dickens, Graham Bell, Karl Marx, Charles Darwin ve Kraliçe Viktoria... Bunların hepsine çok güzel diyaloglar yazılmış (en iyi kullanılan ise bize araç gereçler icat eden Bell olmuş). Unity'deki mıymıntı, 1 dakika görünüp kaybolan Napolyon'dan sonra ilaç gibi geldiler.



Keyifli Oynama Rehberi

• Ana görevlerle başlayın.
• Graham Bell'in tüm görevlerini sırayla yapın. Tüm alet edevatınızı tamamlayın.
• Daha sonra, seviyenizin izin verdiği anda Whitechapel'daki tüm Conquest görevlerini bitirip bölgeyi ele geçirin.
• Para kazanmak çok önemli. Açıldığı anda Fight Club dövüşlerine girin.
• Ned'le tanıştıktan sonra Smuggler Boat ve Train Robbery görevleri açılacak. Paraya sıkışınca bunlara girin.
• Görevler arasında gezerken, gözünüz mutlaka Sync noktalarında olsun. Buralara tırmanın ve açın ki her istediğinizde hızla geri gelebilin.
• 3 bölgeyi kurtarın, 8. bölümü erkenden oynamaya çabalamayın hiç. Oyunun akışını bozuyor bence. Sırayla oynayın ana görevleri.
• Göreve giderken karşınıza çıkan Helix parçalarını alın ve sandıkları açın. Özellikle de altın rengi sandıkları. Bunlardan çıkan özel malzemeler, özel alet edevatlar yapmanızı sağlıyor.
• Her görevden sonra cephanenizi tamamlayın. Adım başı satıcı var zaten.
• Skill'lerden önce sağlık, sonra dayanıklılık, sonra da kafanıza göre diğerlerini alın.
• Silahlarınızı değiştirme işini 3 level'da bir yapın. Level'ınıza uygun en güçlü silahı seçin ve upgrade'ini yapın.
• Evie'yle cane (baston), Jacob'la muşta kullanın.
• Ana senaryoyu bitirince oyun bitmiyor, keyfinize göre tüm görevleri yapın.
• Ve bir ara, bir bota binip Thames nehrinin en doğusuna kadar gidin...



Her zamanki gibi, hiç dikkat çekmeden saatlerce dikilebilirsiniz burada.



rahat gezmek mümkün değil. Düşman çete bizi her yerde tanıyıp hemen saldırıyorlar

Veee, en sonunda arabalar çıktı meydane! Tamam, *AC3*'te de at arabaları vardı ama onlar süs ve saklanma içindi. *Syndicate*'te sürülebilir bir sürü farklı at arabası var. Aslında hepsinin sürüşü aynı. Bazılarına 2, bazılarına 4 yolcu binebiliyor ve ne yalan söyleyeyim, at arabası sürmek pek de şahane değil ama A noktasından B'ye gitmek söz konusu olduğunda, oyunda fast travel'dan sonraki en hızlı seçenek bu.

VE BEKLEDİĞİMİZ HAREKETLER!

Oyunun hikâye arka planına ve özellike Shaun'un doldurduğu ansiklopedik bilgilere çok özen göstermişler. Hani, *AC2* ve *Brotherhood*'dan sonra ilk kez oturup tarih ve karakter bilgilerini uzun uzun, keyifle okudum. Hem eğlendim hem de yeni bir şeyler öğrendim. Ezio'nun hikâyesinin bende İtalya tarihi ve Rönesans'a karşı bir ilgi uyandırması gibi, *Syndicate* da Endüstri Devrimi'ne karşı bir ilgiyi ateşledi kanımda.

Ve en güzeli de; oyun kontrolü yeniden size veriyor. Son oyunlarda kurtulamadığınız "Eyvah! Tüm görevi mahvettim!» durumlarından elinizdeki onca alet ve yetenekle kurtulabilme olayı *Syndicate*'le geri gelmiş. Nice batırılmış gibi görünen görevi akıllıca bir zehirli ok ve sis bombasıyla geri kazandım.

Birisini belli bir mesafede takip etme görevleri yok denecek kadar az. Olanlar da çok rahat oynanıyor. Ancak eski oyunlardaki bu korkunç görevlerin yerini bir nebze de olsa "adam kaçırma" görevleri almış. Kaçırılacak adamın kolunu bükerek onlarca düşmanın arasından sessizce dışarı çıkarmanız gereken bu görevler arada sırada can sıkıcı olabiliyor.

Syndicate bir devrim mi? Kesinlikle hayır. Ama doğru yönde atılmış çok büyük bir adım. Oyunun başlangıç ve sonunu biraz zayıf bulsam ve günümüzde geçen hikâye artık yılda bir 10 dakikalık ara videoya indirgenmiş olsa da (Juno, ne b*k yiyeceksen ye artık, 4 yıldır "ha geldim, ha geliyorum!" demen yetti gayri!) çok eğlendim. Başından sonuna kalkmadan 8 saat oynadığım oldu ve %60 oranla 21 saatte ana hikâyeyi tamamladım. Bitirdikten sonra da kalan tüm yan görevlere sıkılmadan devam edeceğim. *Assassin's Creed* gibi kendi ağırlığı altında çökmemesi için aşırı çaba sarf edilen bir oyun, aynı öz oynanışla daha ne kadar idare eder bilmiyorum. Tahminlerime göre gelecek sene Rusya'da ve Bolşevik isyanında olacağız. İnşallah *Syndicate*'in üstüne gereksiz ağırlıklar yüklemeden yepyeni bir öz oynanış getirebilirler.

+

■ Müzikler harika!
■ Londra çok güzel, yine gelecek ben!
■ Oyuna eklenen tüm yenilikler oynanışta karşılığını bulmuş
■ Evie Fry çok güzel, yine gelecek ben!
■ Tüm yan görevler yapılası ve keyifli
■ Nereye bakacağını bilen AC manyakları çok şaşıracak (KIPS ;)

−

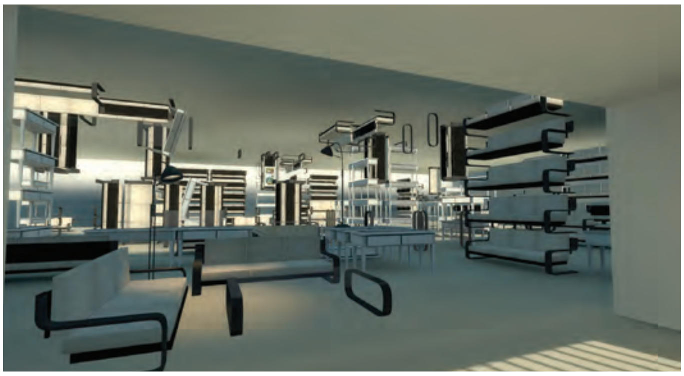
■ Yapay zekâ yok gibi bir şey
■ Dövüş sistemi = Davul çalmak. Sanki kum torbasına vuruyorsunuz
■ Fontlar cücük gibi, okumak için TV'nin dibine girmek gerek
■ Ses şeklindeki anılarda ne süre göstergesi, ne de altyazı var

8

SON KARAR

Sevdiğim ve her yıl beklediğim tek serinin yıllar sonra belini doğrultmasına o kadar sevindim ki...

Tür: Yolculuk **Yapım:** Davey Wreden **Dağıtım:** Davey Wreden **Dijital İndirme:** 18 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz97-davey





Birisi kalkıp tokadı bassa, herhalde korkudan yüreğimi oracıkta bırakırdım.

THE BEGINNER'S GUIDE

LÜTFEN İNCELEMEYİ OKUYUN

-SARP KÜRKCÜ

Video oyunları hakkında "bir ifade biçimi" tabirini kullanmayı severim. Biliyorum, olmadıkları kadar fazla şeyi onlara atfediyorum. Resmen kendi sahte balonumun içinde yaşıyor ve "bak, işte bu!" diye insanlara kendi düşüncemi göstererek onları boğuyorum.

Ama bu satırları yazarken gözlerim sırılsıklam. Az önce *The Beginner's Guide*'ı bitirdim ve hâlâ ıslak gözlerimi kırpıştırıyorum. Bu çok kişisel, çok sıkıcı, çok garip bir yazı olacak. Uyarıyorum.

KASIM 2008

The Beginner's Guide bir oyun değil. Alakası yok. Bir sanat eseri de değil. Hayır, TBG aksine çok basit bir şey. *The Stanley Parable*'ın yapımcısı **Davey Wreden**'ın paylaşmak istediği bir şeyler var sadece. Coda adında bir arkadaşının 2008 ilâ 2011 yılları arasında yaptığı oyunları gösteriyor bize. Kendisi de sesiyle eşlik ediyor. O kadar. *The Beginner's Guide* sadece bu.

Ama bugüne kadar gördüğüm en kuvvetli medya ürünü kendisi. Sadece bir saat kadar vaktinizi alan, ama eğer sizi yakalayabilirse (ki umarım yakalamaz, ciddiyim) duvardan duvara vurabilecek kadar da etkili bir medya ürünü.

Kendi ayağıma dolandığımın farkındayım, ama yukarıdaki parantezi biraz açmak istiyorum. *The Beginner's Guide* sağlıklı bir zihnin, toplumun, ilişkinin, kısaca her şeyin yolunda gittiği dünyanın bir ürünü değil. Fantastik değil, kurgu karakterler üzerinden ilerlemiyor. *The Beginner's Guide*'daki her şey (tahmince) gerçek ve sadece bu sebeple bile çok ağır. Ama bu ağırlık herkese hitap eden bir şey değil. Etmiyorsa, bu bana sorarsanız güzel bir şey.

Benim bu oyunda birçok şey bulmuş olmam, aslında ne kadar arızalı bir insan olduğumla alakalı. O nedenle bu işin sizi pençesine almamasını umut ediyorum. Size dokunmasın, yanınızdan geçsin, bırakın gücü bir yerlerde sönüp kalsın. Ben yıkıldım, bir Cumartesi sabahında bu incelemeyi yazıyorum ve günümün geri kalanında ne yapacağımı bilmiyorum. Yarın, iş arkadaşımın konserine gideceğim ama tek yapmak istediğim kapanıp ağlamak. Tam bu satırları yazarken gözlerim tekrar yanmaya başladı hatta. Fazla kişisel, fazla vıcık vıcık, fazla hassas belki bu satırlar. Ama uyarmıştım, öyle değil mi?

LÜTFEN DAVEY...

Birçoğunuz *The Beginner's Guide*'ı oynamamalısınız. Ama para vermelisiniz. Bu işten bahsetmelisiniz. Etrafa duyurmalısınız. Çünkü bambaşka bir amacı var, içinde anlattığı hikâyenin gerçekçiliğinden bahsetmiyorum. Bu psikolojideki insanları yansıtışı açısından çok başarılı bir iş çünkü bu. Ben yalnız olmanın, kendimi kimsenin ulaşamayacağı kadar içe hapsetmenin ve dermanım kalmasa da yaptığım işi (yazı yazmayı) sürdürmenin ne demek olduğunu bilen bir insanım. Ve bu iş, en azından bu konuda bir şeyler yapabilecek kadar güçlü olabilir. Hedefi ıskalaması çok muhtemel, ama burada konu hedefi vurup vurmaması değil. Gerçek anlamda yalnız bir insanı tutup çekmek sizin değil, o insanın elindedir. Yalnızlık kişinin kararıdır çünkü, kendi kendinizi bir çukura sokarsınız ve toplum üstünüze farkında olmadan kürek kürek toprak atar. *The Beginner's Guide*, tepeden giren bir hortum sadece. En azından hedefin yönüne doğru gidiyor, bunun da yeterli olmasını umuyorum. Doğu zamanda gelir ise o hortum, aşağıdakine havayı taşıyabilir çünkü.

Umarım bu işi anlamazsınız. Umarım benimle ya da bu işe saygı duyan insanlarla dalga geçecek kadar uzak kalırsınız. Umarım güneş size parlar, kahkahalar kulaklarınızdan hiç eksilmez. Ama *The Beginner's Guide*'ı anlamış ve sarsılmışsanız, size karanlık ve yalnız köşenizde mutluluklar diliyorum. Ekose bir battaniyem var, sarılması çok iyi geliyor. Tavsiye ederim.

ZAHİRLİK

Belki yazıdaki ruh halimle çelişeceğim ama, oyunun kurgu ve gerçek arasındaki duruşu kafa karıştırıcı. Coda ve Davey arasındaki ilişki, bu karakterler ve neyin ne kadar gerçek olduğu bir muamma aslında. Bir kurguyu da, gerçeğe dayalı bir adaptasyonu da, gerçeğin ta kendisini de oynuyor olabiliriz. Konuya dair net bir açıklama yok. Ama bu düşüncelerin hiçbirisi, bu işin etkileyiciliğini ciddi anlamda baltalamıyor. Yukarıda, "künye" kısmında bir link var. O link, Davey'nin yazdığı depresif bir blog mesajına yönlendirecek sizi. Oyunun kaynağı büyük ihtimalle o mesaj. Ama dediğim gibi, gerçeklik konusunda net hiçbir bilgi yok.



+
- Çok etkileyici bir proje
- Davey'nin sizi sırtlayan sesi

−
- Sizi boşlukta bırakması
- Bayağı iç karartıcı aslında

8+

SON KARAR

Kurgu ya da gerçek olması değil, içerdiği mesaj ve üstüne oturduğu düşünceler açısından çok başarılı bir iş.

○ **Tür:** Spor ○ **Yapım:** Robomodo / Disruptive Games ○ **Dağıtım:** Aral ○ **Dijital İndirme:** 179 TL (PS Store) ○ **Dahası için:** tonyhawkvideogame.com

TONY HAWK'S PRO SKATER 5



ANTONYO ŞAHİN'İN ORTA YAŞ KRİZİ 5 -ERİM BİLGİN

Sevgili okur, bunu söylemekten nefret ediyorum ama, *BİZİM ZAMANIMIZDA* öğrenmek istediğimiz kaykay hareketlerini görebileceğimiz hızlı bir internet bağlantımız, hatta olsa bile bağlanacağımız doğru düzgün bir site dahi yoktu. İşte o yıllarda ben, kaykay öğrenmeye çalışan bir ilkokul öğrencisi olarak, *Tony Hawk's Pro Skater 2*'yi açar, size yemin ediyorum, o oyundaki karakter animasyonlarını incelerdim, nasıl zıplatılır, nasıl flip yapılır falan diye *(Papa Roach FTW! -Sarp)*. Bu uğraşlarım, *THPS* serisinin gönlümde büyük yer etmesini sağladı. Kanaatimce *Underground 2* ile zirve noktasına gelen kaykay serisi, maalesef o zamandan beri ciddi bir düşüşte ve geçtiğimiz ay oyuncularla buluşan beşinci oyun da serinin dip noktası desek yeridir.

RULMANLARI PASLANASICA

Daha ana menüden başlıyorsunuz endişeyle kafanızı kaşımaya. Eskiden var olan özelliklerin birçoğu yok. Kendi kaykaycınızı yaratmak yok, olan 9-10 tane pro kaykaycı için de modifikasyon yalnızca birer alternatif kıyafetle sınırlı. Yalnızca sekiz farklı harita var, hepsi de aşırı derecede küçükler, öyle ki her haritayı beş dakika geçmeden tamamen görmüş ve anlamış oluyorsunuz. Her haritada yapılacak görevler var, ama size abartmadan söylüyorum, HER haritada bunlar aynı görevler! Bir tane halkaların içinden geçme görevi, bir tane obje toplama görevi, bir kombo görevi falan diye gidiyor. Bu dandik oyunun her dandik bölümünde aynı dandik görevleri yapıp, puan toplayarak dandik karakterinizin zıplama yüksekliğini falan artırıyorsunuz, ama içinizden asıl geçen, "keşke puanları kendi ömrümü kısaltmak için kullanabilsem de şu dandik oyunu daha fazla oynamak zorunda kalmasam" oluyor.

ARTIK HERKES EVİNE DÖNSÜN

Sonra elbette teknik kısımlar! Her şeyden önce grafikler çöp. ÇÖP! Cel-shading tekniğiyle görsel bir tat yakalamaya çalışmış, onu da adam gibi becerememişler, dolayısıyla elinizde düşük çözünürlüklü dokularla dolu, detayları görünmeyen, sağda solda pop-in'lerden geçilmeyen berbat görünümlü bölüm ve karakterler kalıyor. Kameranız size hayatı bayağı bir zehir ediyor- bu arada kameradan bahsetmişken, artık bu tür oyunların hepsinde bulunan zamanı durdurup, kamerayı istediğimiz açıya getirerek ekran görüntüsü almamızı sağlayan özellik bu oyunda neden yok?

Karakterleriniz için seslendirme yok, ses efektleri hâlâ 15 yıl öncekiyle aynı kalitede, müzikler ise bugüne kadar efsane müziklerine alışık olduğumuz bu seri için berbat müzikler. Eskiden Iggy Pop, Rollins Band, Misfits, Ministry çalan *THPS*'de şimdi dubstep duyabiliyor olmak moralimi sıfıra gömdü doğrusu. Şarkı değiştirme tuşu yok, şarkı seçebildiğiniz bir menü dahi yok.

Oyunun online elementleri var, örneğin başka oyuncularla birlikte aynı haritada kayabiliyorsunuz, fakat bunların gerçekten hiçbir eğlencesi yok, kaldı ki çoğu zaman oyuncularla eşleşmeniz bile söz konusu olmuyor ve zaten yalnız kayıyorsunuz. Birilerini bulsanız bile, yapacak pek bir şey yok zaten. Güzel bir bölüm editörü var ve bununla başkalarının yaptığı bölümleri de deneyebiliyorsunuz ki oyunun çok az da olsa keyifli denebilecek tek yeri bu.

Kısaca, *THPS5* aşırı derecede sorunlu, içerikten fakir, sanki bitmemiş hissi veren, tamamen gereksiz bir oyun. Tony Hawk ve oyuna zorla soktuğu belli olan oğlu bence artık oyun dünyasından çekilmeli ve bizi geçmişin güzel anılarıyla bırakmalılar.



Harita editöründe ilginç rampalar vs. yapmak mümkün.

Şu makinenin oyunda hiçbir etkisi yok, reklam olsun diye orada.





OYUN KÖTÜYSE BARİ REKLAMLARI İZLEYELİM

Bu arada, bölümlerde etrafınıza baktığınızda o kadar çok, ama o kadar çok reklam göreceksiniz ki, bu oyunun neden paralı olduğunu sorgulayacaksınız. Hayatımda hiçbir oyunda bu kadar çok zorla yerleştirilmiş reklam görmemiştim. Birkaç yerde gerçek kaykay markaları vs. görmek elbette sorun değil, fakat haritanın ortasında, orada durmak dışında hiçbir amacı olmayan enerji içeceği makineleri görünce artık fenalıklar geçiriyorsunuz. 80'ler Los Angeles'ından doğma sokak kaykayı kadar markalaşma ve yılışıklık karşıtı bir kültürün, para tarafından ne kadar yozlaşıp, içinin boşaltılabileceğinin bir anıtı gibi olmuş oyun adeta. Madem bu kadar reklam var ve kalite bu kadar düşük, bari oyun ücretsiz dağıtılsaydı diyor insan.

+
- İstediğiniz an oyunu kapatabiliyor olmanız

−
- Bu oyunun var olması

2

SON KARAR

THPS5'i oynayacağınıza, oyuna ayırdığınız süre boyunca kafanızı duvara vurun, çok daha eğlenceli olacaktır.

Tür: Korku / Hayatta Kalma Yapım / Dağıtım: Frictional Games Kutulu Fiyatı: - Dijital İndirme: 50 TL (Steam), 85 TL (PS Store), 26,89 € (GOG) Yaş Sınırı: 18
Dahası İçin: somagame.com

SOMA

DENİZLER ALTINDA 20.000 GIGABYTE

-ALİ SEZGİN

Bilimkurgu öykülerinin kökeninde daima bir distopya olması tesadüf müdür? Kitapları yakan itfaiyecilerin, paranoya yüzünden evden çıkamayan şehir sakinlerinin, aynı lafı milyonlarca kez tekrarlayan robot pazarlamacıların dünyalarıdır bunlar. Bilimkurgu romanlarının bir özelliği de küçük detaylara bakarak hangi dönemde yazıldığını anlamanın mümkün oluşudur. Çünkü bu hikâyeler daima o dönemin insanının korkularını yansıtır. Bazen ortalarda görünmeyen ama kendini her zaman hissettiren kötülük, totaliter bir devletle sembolize edilir bazen de devasa mantarlarla. *SOMA*'nın bizi içine attığı kâbusunsa çok daha basit ve rahatsız edici bir mesajı var: Teknoloji ve insanın gitgide birleşmeye başladığı bu günlerde, bizi insan yapan nedir?

SOMA'yı oynadığım ilk andan itibaren yazıp incelemem gerektiğini biliyordum bilmesine ama işin "nasıl" kısmı ciddi bir sorundu. Pek çok kaynakta *SOMA* bir hayatta kalma/korku oyunu olarak geçse de, oyunu bu kadar korkunç yapan yanı, her an öldürülme ihtimali değil. "Nasıl" sorusu da bu noktada devreye giriyor zaten. *SOMA*'nın, özbenlik, yapay zekâ ve algı iletimiyle ilgili sorduğu sorular öyle güçlü ki insanın ruhu buz kesiyor. Diğer yandan, o an orada değilseniz bu hissiyatı paylaşmanız ya da anlamanız zor. Bütün karanlık ortamların, mekanik seslerin ve iç karartan koridorların ardında, bu oyun tek bir işi çok iyi yapıyor; distopyadan bakarak bugünü sorgulatabiliyor. Zaten özünde bütün iyi bilimkurgu öykülerinin yaptığı da budur.

KUTUDAKİ HAYALET

SOMA'da Simon Jarret oluyoruz. Simon pek çoğumuzdan farklı bir insan değilken bir trafik kazasıyla hayatını değiştiren olaylar silsilesi başlıyor. Kazada arkadaşı Ashley'in ölümüne neden olan Simon geçirdiği sarsıntısı sonrası, kafatası içinde kanamalar yaşıyor ki bunun da uzun vadede kahramanımızın ölümüyle sonlanması oldukça olası. Bu yüzden deneysel bir tarama yapılmasını kabul eden Simon, taramaya girdikten sonra kendini bambaşka bir mekân ve zamanda buluyor.

Kendinizi 2104 yılında bir sualtı üssü olan PATHOS-II'de bulduğunuzda oyunun size ne yaşatmak istediğini tam olarak anlıyorsunuz. Bütün ortamlar; laboratuvarlar, koridorlar ve hatta tuvaletler o hissi taşıyor. Bu anlamadığınız, garip dünyada sizin hayal edebileceğinizden çok daha büyük bir şeyler yanlış gitmiş ve bu konuda yapabileceğiniz hiçbir şey yok. *SOMA*'nın ana teması, insanlık ve insanlığın korunması ki oyun bu bağlamda düşünecek bolca konu başlığı veriyor size. 100 yıl sonrasında robotlar ve insanların iç içe yaşadığı, zihin transferinin kısmen mümkün olduğu bir kıyamet sonrası dünyada insan ister istemez kim olduğunu ve onu neyin özel kıldığını düşünmeye başlıyor.

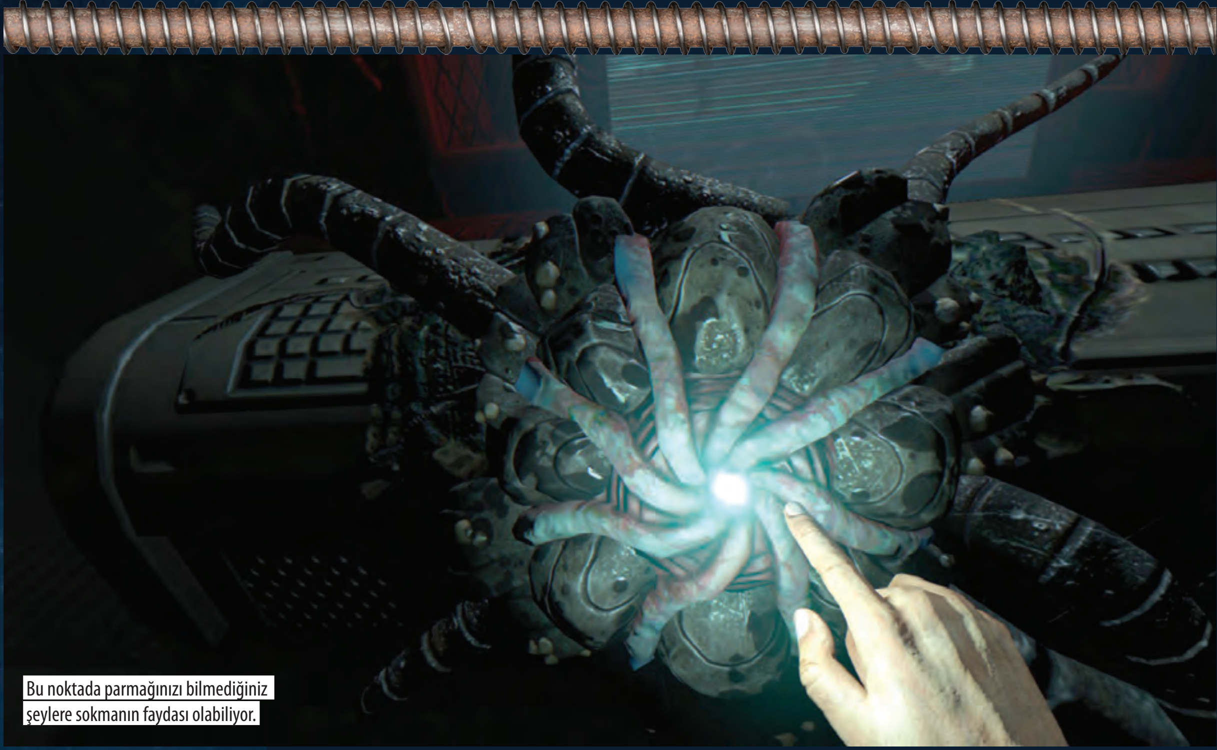
SOMA sualtında geçmesi ve bir distopyaya ev sahipliği yapması sebebiyle az biraz



Oyundaki robotlar "insan" tanımını oldukça genişletmenizi sağlayacak.

YÜREK YAKAN İSİM: SOMA

Her ne kadar Soma ismiyle çoğumuz ülkemizdeki o korkunç maden kazasıyla tanışmış olsa da, oyunun ismi Yunancadan geliyor. 19'uncu yüzyılın sonlarından itibaren tıpta beden anlamında kullanılan sözcüğün kapsamı zamanla genişlemiş. Bedenin geçiciliği ve insan olma kavramı üzerine odaklanan bir oyunda kullanılmasıysa sanıyorum ki bu sözcüğün başına gelmiş en iyi şey.



Bu noktada parmağınızı bilmediğiniz şeylere sokmanın faydası olabiliyor.



PATHOS-II'yi ayakta tutmak isteyen WAU'nun böyle garip yan etkileri var.



Oyunun her anında küçük öyküler saklı. Örneğin bu zavallı insancığa bakarak neler yaşadığını az çok tahmin edebiliyorsunuz.



Bioshock'u andırsa da aslında ikisi son derece farklı oyunlar. *SOMA* savaşmaktan ziyade aramaya, dinlemeye, okumaya ve daha da önemlisi yaşamaya dayalı bir oyun. Oyunda az sayıda düşman var ve neredeyse tamamından kurtulmak için saklanmak yeterli oluyor. Üstelik *SOMA* sürprizlerle dolu bir oyun da değil. Okuduğunuz elektronik postalarla veya dinlediğiniz ses kayıtlarıyla şekillenen öngörülerinizin neredeyse tamamı doğru çıkacak bu hikâyede. Eleştirdiğimi mi düşünüyorsunuz? Aksine, bu sürprizsiz akış o kadar doğru bir yaklaşım olmuş ki... Nasıl ki bir romanı gerçek kılan yanı sürprizleri değilse, *SOMA*'da da hikâyeyi anlayıp bir parçası haline geldikçe gerçekliğine ikna oluyorsunuz. Oyun içindeki mini hikâyeler de bu hissi güçlendiriyor.

SOMA'da hikâyenin ana kahramanı genel olarak robotlar. 100 yıl sonrasında, tahmin edebileceğiniz üzere robot bilimi de günümüze göre çok daha ileri bir seviyede. Yeryüzündeki durumu göremesek de okyanusun altındaki dünyada işlerin çoğunu robotların ve dolayısıyla yapay zekânın yapmasından bunu az çok anlıyoruz. Sualtı araştırma merkezimiz Pathos-II'yi genel anlamda yapay zekâ WAU aktif tutuyor, ancak burada GLaDOS'da olduğu gibi kin güden ve şahsi davranan bir zeka söz konusu değil. Yine de ortalık gayet tekinsiz ve Simon da en az bizim kadar bu dünyaya yabancı. Bu da Simon'ın karşısına çıkan her durumda bizimle benzer tepkiler vermesine neden oluyor. Kendini insan sanan robotlar görmeye başladığınızda Simon da sizinle birlikte şaşırıyor örneğin.

YA HAYAT SİMÜLASYONSA?

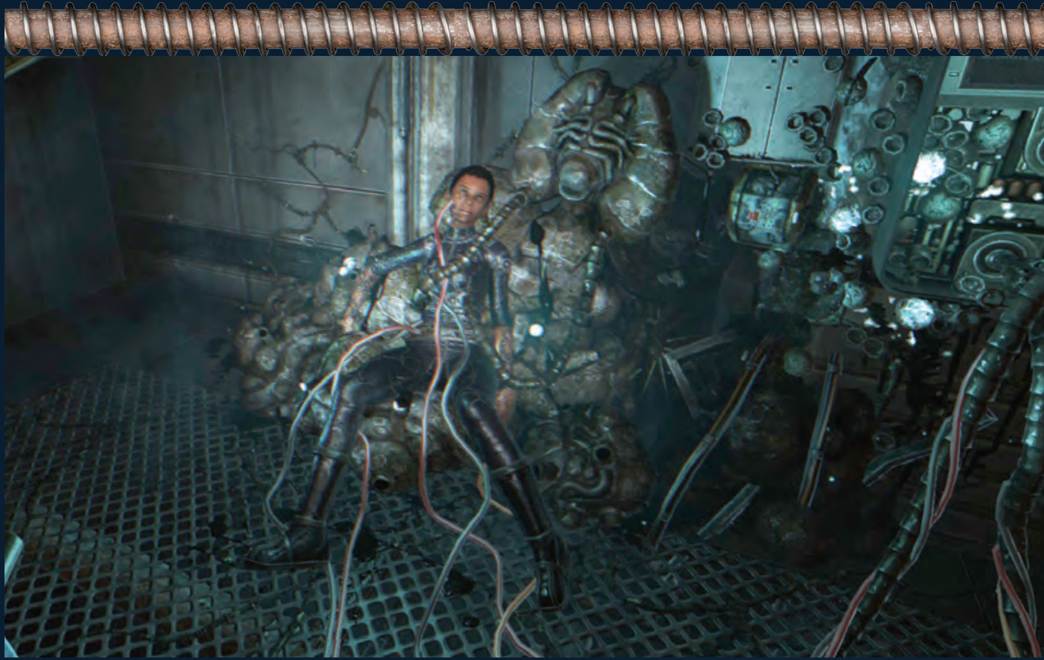
Yaptığımız her şeyin, vereceğimiz her kararın bir süperbilgisayarın kodlarına gömülü olduğu ihtimalini düşünmüş müydünüz? Otostopçunun Galaksi Rehberi'nden Matrix'e kadar pek çok eserde işlenen bu konu kimi bilim insanlarına göre o kadar da imkânsız olmayabilir.

NASA'dan dilimize çeviremeyeceğim kadar karışık bir unvana sahip Richard Terille bunun mümkün olabileceğini düşünüyor. Mevcut işlemcilerin insan beyninden iki kat güçlü olduğunu ifade eden Terille, Moore kanunlarına göre 80 yıl sonra bir insan ömrünü 1 ay içinde simüle edebilen bilgisayarlar üretilebileceğini öngörüyor.

Bu teoriyi mümkün kılan en önemli delil kuantum fiziğinde yatıyor. Parçacıkların gözlemlenmediği sürece hareketsiz konumda olmaları aslında akıllara biraz da bilgisayar oyunlarını getiriyor. Nasıl GTA 5 oynarken karakterinizin olmadığı yerlerde hiçbir şey olmuyorsa evrenin bakmadığımız uzak noktaları da şekilde "çizilmiyor" olabilir.

Washington Üniversitesi profesörlerinden Martin Savage da yine benzer bir teorem ortaya atıyor. Kullandıkları süperbilgisayarların evren modelleri oluştururken, tek bir parçacık kullanarak bunu genişlettiğini ve aynı sistemin büyük patlama olarak adlandırılan olayla benzerlik gösterdiğini belirtiyor.

Hayat gerçekten bir simülasyonsa, insanlığın bir sonraki büyük keşfi kayıt tuşunun bulunması olabilir.



Kapalı ortamda yapay zekalarla başbaşa kalmanın tabii ki sonuçları olacak...

Bu noktadan sonraysa sorular ardı ardına geliyor. Bir insan kendini bir başka bedene aktarabilir mi? Yapay zekâ bir insanı bu kadar iyi bir şekilde taklit edebilir mi? Ve Simon buraya nasıl geldi?

BİR BEN VAR BENDE BENDEN İÇERİ

SOMA'nın kıyaslanması gereken oyun elbette ki *Bioshock* değil, ille de kıyaslayacaksak **Frictional Games**'in önceki oyunu *Amnesia* serisine bakabiliriz. *SOMA* oyuncuyu *Amnesia* kadar çok sayıda canavarla sınamıyor ki bunun da nedeni *SOMA*'nın anlatacak çok sayıda hikâyesi olması. Üstelik daha az sayıda ama daha iyi planlanmış sahnelerde yaratıklarla karşı karşıya kalmak bu anları daha da kıymetli yapıyor. Büyüsünü çok bozmadan ucundan çıtlatmam gerekirse; karanlık bir mağarada ışıktan korkabileceğimi hiç ama hiç tahmin edemezdim...

Bu tarz oyunların olmazsa olmazı bulmacalar, yine *Amnesia*'ya kıyasla çok daha detaylı ve enteresan başka sorunlar üreten bulmacalar şeklinde çıkıyor karşımıza *SOMA*'da. Temel bilgisayar bilgisine sahip oyuncular için *SOMA* her gün yaptıkları işlemleri farklı arayüz ve bilgisayarlarda yapmaktan çok da farklı değil. Geriye kalan zamanlarda da farklı kapıları açmanıza yarayan yongaları bulmaya çalışıyorsunuz. Zorluk olarak tatmin etmese de, oldukça rahatsız ve sinir bozucu bir hikâyeyi sunarken tempoyu düşürmemeleri açısından takdirimi kazandı. Zira kimse kendi öz varoluşunu sorgularken, çözmesi normalde 10 saniye sürecek bir bulmaca için 45 dakika boyunca oyalanıp odağını kaybetmek istemez.

SOMA pek çok şeyi doğru yapıyor ve doğru yapmadığı tercihleri de bir şekilde çalıştırıyor. Tercih demişken, oyunda karar vermeniz gereken anlar var var olmasına ama bunların neredeyse tamamı hikâyenin kendisinden bağımsız ve gidişata etkisi yok. Oyun, karar verirken empati kurmanızı bekliyor sizden. Olay öncesi ve sonrasında yaşanan monolog ve diyaloglarda bu kararı neden verdiğinizi veya bunun size (ve karakterinize) neler hissettirdiğini uzun uzun düşündürüyor. Algı transferi ve insanların robotlaşarak ölümsüzleşmesi gibi konular bilimkurguda oldukça popüler olsa da, *SOMA* gibi izleyicisini farklı açılardan bakmaya zorlayan çok az esere rastladık bugüne kadar.

Pathos-II çok sayıda ilginç araç ve cihaza sahip olsa da, kökleri *Penumbra*'ya dayanan grafik motoru HPL (grafik motoru bile ismini **Lovecraft**'tan alıyor, ne güzel değil mi) biraz yaşını belli etmeye başlamış. Yeni eklenen efektler sayesinde oyunun nefes kestiği anlar daima oluyor ama çoğu zaman bir tabloya bakar gibi hissedeceğiniz anlık güzellikler bunlar. Etkileşim çok olsa da dinamik ışık kaynaklarının azlığı ve animasyonların biraz havada kalması ister istemez göze batıyor. Atmosferi yaratan ana element zaten hikâyenin kendisi ve diyaloglar olduğu için bu durum büyük bir rahatsızlık yaratmıyor. Seslendirmelerde de tutarsızlıklar yok değil. Simon ve yoldaşının konuşmaları ve diyalogları son derece sağlamken, kısa süreli rollerdeki karakterlere ait ses kayıtları ve diyalog-

BEKLENTİLERİ DEĞİL DE ANLATMAK İSTEDİĞİNİ TAKİP EDEN BİR SORGU YIĞINI.



SOMA aynı Bioshock gibi deniz altının klostrofobik ortamlarını başarıyla yansıtıyor.



lar bana o kadar da canlı gelmedi. Örneğin rutin kontrol sırasında bilgisayarının saçmaladığından bahseden bir bilim insanı dünyanın sonu gelmiş gibi tepkiler verebiliyor. Tam tersine, insan mı yoksa robot mu olduğunu sorgulayan karakterler ise fazla sakinler sanki. Eğer bir oyunda karakterin söylediklerini değil de söyleme şeklini düşünüyorsanız zaten ters giden bir şeyler var demektir.

VAROLUŞÇULUK VE ÇARESİ NİHİLİZM

Daha önce de ucundan dokundum ama *Amnesia* gibi sağlam bir korku oyunu arayan oyuncular *SOMA*'da biraz hayal kırıklığına uğrayabilir. Oyunun korkunç olduğu yerler var ama *SOMA* asıl olarak hikâyesine ve kurgusuna güveniyor. Hikâye anlatılırken temponun düşmesi ve tamamen hikâyeye odaklanılması gerekiyorsa bunu çekinmeden yapıyor, araya iki savaş sıkıştırayım demiyor. Bazen 30-40 dakika boyunca oda oda gezip personelin günlüklerini ve bilgisayarını karıştırırken buluyorsunuz kendinizi. Bu rahatsız edici veya oyunu aksatan bir durum da değil. Anlatılan öyküler ruhuna işlerken, kapının hemen ardından gelen mekanik sesler insanı daha da gerip rahatsız eder hale geliyor çünkü. *Amnesia*'yı da boş verin, *SOMA*'yı belki de yürüme simülatörü türündeki oyunlarla karşılaştırmak gerekiyor. Yok olmanın eşiğine gelmiş insanlık ve varoluş savaşı verirken nelerden ödün verilmesi gerektiğinin sorgulandığı bir dünyada, canavarlar ve anomaliler yüzleşmeniz gereken en korkunç şeyler değil çünkü.

SOMA oyunun son anına kadar sizi düşündürecek, içinizi karartacak ve olası bir gelecek için hayallerinizi büyük oranda değiştirebilecek bir yapım. Eğer ki bilimkurguya ilginiz varsa ve karanlık fikirler sizi yıldırmıyorsa *SOMA* bu sene oynayacağınız en heyecan verici oyun olabilir. Bu oyun bende yıllarca etkisinden çıkamadığım başucu kitaplarımın, dinlemekten hiç bıkmadığım albümlerin tattırdığına benzer kalıcı duygular bıraktı. İleride oyun tarihinin mihenk taşlarından biri olur mu bilemem ama benim için öyle bir tarafı olacağını şimdiden söyleyebilirim. Yazdıklarıma bakarak sizin için de böyle bir ihtimal olduğunu düşünüyorsanız, kırk yılda bir gelen bu fırsatı kaçırmamanızı öneririm.

SOMA'YA GİRİŞ



SOLARIS

İnsan doğası temalı bir bilimkurgu eseri. Bir uzay istasyonu ve Solaris gezegeni arasında gidip gelen romanda, çeşitli sorunlarıyla yeni bir gezegene çıkan insanların var olma çabaları anlatılır. Lem'in iyi bilinen ancak az okunan romanlarından biri olan Solaris, SOMA'ya hazırlık olarak okunması gerekenlerin başında geliyor. Aynı Soma'da olduğu gibi, içerdiği korku öğeleri canavarlardan değil varoluşun tanımsızlığından kaynaklanıyor Solaris'te de.



TRANSCENDENCE

Transcendence, konsept açısından SOMA'yı en çok andıran filmlerin başında geliyor. Benliği bir şekilde makinalar içine geçen Will Caster'ın yeni formu ve değişen ahlak anlayışı filmin temeliydi. Eleştirmenler tarafından iyi notlar alsa da beklediği gişe başarısını yakalayaman film, aynı SOMA'da olduğu üzere bir insanı neyin tanımladığı sorusunu da bolca karşımıza çıkarmıştı.



A.I.

Yapay zekâ ve sevgi kavramlarını sorgulayan AI, bir yapay zekânın sevgisinin ve hislerinin ne kadar insancıl ve gerçek olabileceğini sorguluyordu. Evrimde bir sonraki adımın gelişen yapay zekâlar olup olmadığını sorgulayan filmlerden biriydi. SOMA'yla benzerlikleri olsa da varoluşçuluk kavramını duygular üzerinden işlemesi AI'ı benzer eserlerden ayırıyor.



+

- Muhteşem hikâye
- Çok sayıda alt hikâye ve senaryo
- Başka hiçbir şeye ihtiyacı yok

−

- Bulmacalar fazla kolay
- Mekanlar bazen fazla tekrarlıyor
- Bazı seslendirmeler daha iyi olabilirmiş

8+

SON KARAR

Son dönemde çıkan en heyecan verici yapım. Oynamadığınız her an çok şey kaçırıyorsunuz.

Söyleyin arkadaşlar bu grafikler 8 yıllık gibi duruyor mu?





Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Naughty Dog **Dağıtım:** Sony Computer Entertainment **Yaş sınırı:** +16 **Kutulu Fiyatı:** 216 TL **Dijital Fiyatı:** 189 TL (PSN) **Dahası için:** tinyurl.com/ogz-97-uncharted

UNCHARTED
THE NATHAN DRAKE COLLECTION

DERSİMİZ BAŞLASIN! -ENİS KİRAZOĞLU

Eveeet, yine ben! Ve evet, yine bir remastered, definitive veya adına her ne derseniz onunla karşınızdayım!

Ehehe, yok yahu kaşınmıyorum. Vallahi kaşınmıyorum. Özellikle atlıyorum remastered'lara. Dayanamıyorum, hep sevdiğim oyunların remastered'ları çıkıyor, ben n'apayım? Fakat son birkaç aydır sövdüğüm remastered yapımların ardından iyi ki de atlamışım bunun üzerine. İlaç gibi geldi. Hem de öyle böyle bir ilaç değil.

DERSİMİZ: OYUN NASIL YENİLENİR? – 101

Hepiniz hoş geldiniz. Başlıkta da gördüğünüz gibi bugünkü ders konumuz daha önce oynadığımız oyunların nasıl sunulması gerektiği yönünde. Şimdi bu işe kalkışacaksak öncelikle elimizde bir adet bilinen bir oyun olmalı. Bu oyunun daha önceden sevilmiş olması da oldukça önemli. Çünkü tekrar satacağız kendisini.

Oyunumuzu düşünürken ikinci şartı da göz ardı etmemeliyiz. Nedir ikinci şart? Oyunun eski olması. Sevgili arkadaşlar, oyunumuz şimdiki nesle ait olmamalı, mümkünse bir önceki nesilden kalmış olmalı. Fakat çok da geriye gitmeyin. Neden mi? Çünkü çok geriye giderseniz oyunu yenilemek için çok uğraşmanız gerekir. Zaten iki nesil arasında çok fazla grafik farkı yok. Akıllı olmak lazım, değil mi sevgili arkadaşlar?

Oyunumuzu belirledik mi? Sen ön sıradaki sevgili Santa Monica, seçtin mi oyunu yavrucuğum? God of War 3 diyorsun... Güzel seçim... Aferin... Şimdi yapacağımız şey oyunumuzu 1080p / 60fps'ye ayarlamak...

Tüm sınıf ayarladı mı oyununu? Tamamdır. Hayırlı olsun. Artık elinizde nur topu gibi bir remastered duruyor!

-"Hocam?"

Buyur Naughty Dog evladım. Bir şey mi diyecektin?

-"Hocam, bizde üç adet oyun var. Bunları toplasak, bir de üstüne ilk oyun biraz eski kaçtığı için grafiklerini geliştirsek, diğer ikisini de sizin dediğiniz gibi ayarlasak..."

Eee, yavrum sonra?



Evet, birinin bu kapıyı açması gerek. Bilin bakalım bu kim?



İkinci oyunun meşhur İstanbul görevi. Naughty Dog'un belki de tek falsosu.





HAZIRIN EKMEĞİNİ YEMEYEN, GEÇMİŞİN ÜSTÜNE BİR ŞEYLER KOYAN BİR YENİDEN YAPIM MI ARIYORDUNUZ YOKSA?

"Sonra da bunları tek paket altında satsak... Ama tek oyun fiyatına satsak, daha güzel olmaz mı?"
MUHAHAHAHA (Tüm sınıf güler)

AÇIN DA KENDİ ŞEYİNİZE GÜLÜN

Vallahi seni seviyorum **Naughty Dog**! Şöyle bir devirde, koskoca firmaların oyuncuları iyice enayi yerine koymaya çalıştığı bir devirde, yaptığın şu güzel hareket için sana ne kadar teşekkür etsem az. Sen kalk PS3'ün en sevilen üç oyununu tek bir pakette PS4 oyuncularına sun. Üstelik de ilk oyun *Uncharted: Drake's Fortune*'un üzerinden bir güzel geç, tertemiz hale getir... Helal diyorum.

Size *Uncharted*'ı tekrar anlatmamı beklemiyorsunuz herhalde. Fakat Sony ailesine PlayStation 4'le katılanlardansanız cimrilik yapmayayım da *Uncharted*'ın tek cümlelik özetini vereyim: "Müthiş bir epiklikte, harika karakterlerle bezeli nefis bir aksiyon/macera!" Üstelik bu cümleyi her üç oyun için de kurabilirim. Eğer *Uncharted* ile ilk kez tanışıyorsanız 2007'de çıkan ilk oyun *Drake's Fortune*'u oynarken bile bu tanımın ne kadar doğru olduğunu anlayacaksınız. Fakat serinin ikinci oyununa geçtiğinizde bambaşka bir âleme yelken açacaksınız (Birinci oyunu bu kadar başarılı olmasına rağmen ikinci oyununu bambaşka bir hale sokan böyle örnekleri kolay kolay bulamazsınız).

Uncharted 2: Among Thieves, bugüne kadar oynadığınız en güzel konsantre aksiyon/macera oyunu olacak. Her bölüm dünyanın dört bir tarafında bir o yana bir bu yana kendinizi hazine peşinde koşarken bulacaksınız. Zorlanacak, heyecanlanacak, karşınızdaki manzaraya her seferinde fal taşı gibi açılmış gözlerle bakacak, içinizdeki coşkuyu dizginlemekte zorlanacaksınız.

Tamam, üçüncü oyun *Drake's Deception*'da ilk iki oyundaki sıçramayı göremeyeceksiniz. Fakat yine de leziz bir maceraya adım atacaksınız. Drake'in çöllerde geçen imtihanında susayacak, susuzluğunuzu gidermek için savaştıkça savaşacak, hayatta kalmaya çalışacaksınız.

Allah'ım neler diyorum?! İşin eleştiri kısmını geçip kitap arkası yazısı gibi övmeye başladım ben bu yapımı. Fakat sakın ola övmemi abartı bulmayın dostlar! O kadar kötü yeniden sürümler görüyoruz ki şu küçük dünyada... Bırakın gelmişken sağlam bir şeyler, koca bir ağız dolusu öveyim şu yapımı! Acımı çıkarayım!

Bu üç nefis oyunu, adeta yeni nesil oyunlarmışçasına bir görsel kalitede sunan Naughty Dog'a tekrar selamlarımı yolluyor, *Uncharted 4* için geri sayıma devam ediyorum.


Bakalım bu resimde Nate'i bulabilecek misiniz?



HER ŞEY TÜRKÇE

Üçüncü oyundaki dublaj ekibi, ilk iki oyuna da el atmış durumda. Uncharted serisinin üç ana oyunu da Nathan Drake Collection paketinde artık Türkçe. İster dublajlı oynayın, ister altyazılı.

UNCHARTED'I OYNADIYSANIZ...

Yine de gidin alın bu sürümü. Hem arşivlik kendileri hem de doyamıyorsunuz tekrar oynamaya. Fakat Uncharted serisiyle çok içli dışlıysanız ilk oyunu oynarken tempoyla ilgili sıkıntı hissedeceğinizi belirteyim. Ancak yine de nasıl olduğunu fark etmeden bitirmiş olacaksınız.



+

- İlk oyunun grafikleri çağımıza ayak uydurmuş
- Oynanış hâlâ taş gibi, grafikler hâlâ harika gözüküyor
- 1080p/60fps desteği
- Üç nefis oyun tek pakette

−

- 2. ve 3. oyunun çoklu oyuncu kısmı çıkarılmış
- Daha önce oynadıysanız ekstra bir şey göremeyeceksiniz
- Nadir de olsa karşılaşacağınız grafik hataları

9+

SON KARAR

Tekrar tekrar oynayacağınız, arşivlik bir paket. Alın!

Tür: Taktik Aksiyon Yapım: Wargaming Dağıtım: Wargaming Dijital İndirme: Ücretsiz Yaş Sınırı: 7 Dahası İçin: worldofwarships.eu

WORLD OF WARSHIPS

O ADANIN ARDINA SAKLANMAYACAKTIK... -SARP KÜRKCÜ

En son bir mech'i kontrol ederken böyle hissetmiştim herhalde. Ama *Armored Core*'un daha çok aksiyona kayan oynanışından bahsetmiyorum. Biraz daha eskiye, *MechWarrior 3* günlerine gidiyor kafam. Eğer güdümlü değilse bir atış yapmanın, karşındaki aracın da hareketini ona göre hesaplamanın zor olduğu dönemlere... *World of Warships* bana resmen o günlerimi hatırlatıyor, merminin ateşlenmesinden hedefi vurmasına kadar süren o kendine has gerilim duygusunu yaşatıyor yeniden.

SAKİN DENİZDE HERKES KAPTAN

World of Warships'in ilk birkaç elinde çok zorlandım. Bugün, kendi bileğimin hakkıyla beşinci seviye gemileri çoktan geride bırakmış bir birey olarak hâlâ zorlanıyorum aslında. İnsanın *Warships* oynarken iyi ve kötü günleri oluyor çünkü. Bir şeylere odaklanmanız gereken, fareyi biraz aşağıda tutarsanız düşman yerine denizi dövdüğünüz bir oyun çünkü bu. Ama simülasyon değil, zaten 2010'dan beri hiçbir **Wargaming** oyunu simülasyon olmadı. WASD'nin güvenli kollarında (ama Q ve E'nin büyük desteğiyle) yol aldığınız bir arena savaşı sadece. Yalnız bu kez düşmanlarla aranızda metreler değil, kilometreler var. Geminizdeki topun menziline göre kimi zaman 10-12km'den birisinin motor dairesini vurmanız gerekiyor. Ne yöne gideceğini tahmin etmeli, güzergâhında aynı şekilde ilerleyecekse bile merminiz oraya ulaştığında geminin nerede olacağını tahmin ederek ateşlemelisiniz. İşin hareket kısmı ise bambaşka bir olay. Yüzlerce tonluk bir savaş aracı her komutunuza harfiyen uymuyor. Deniz bu nihayetinde... Dönüşleri geniş almanız mecburi, gelen torpidodan kaçmak için çok öncesinde hamle yapmanız elzem. Başlarda hiç ama hiç kolay değil, balıkları kitleler halinde öldürmeye ve başkaları tarafından keklik gibi avlanmaya hazırlıklı olun.

ABD, Japonya ve (siz bu yazıyı okurken listeye gelmiş olması gereken) Almanya'nın gemileri geniş bir yelpaze olarak sizleri bekliyor oyunda. Bu teknoloji ağaçlarına şimdilik Sovyetler Birliği sadece Premium gemilerle eşlik ediyor. 1'den 10'a kadar seviyeler sadece gemilerinizin güçlerini değil, aynı zamanda içinde bulunduğunuz oyuncu kümesini de belirliyor. Çünkü Wargaming oyunlarında araçların türü ve seviyesi ayrı iki değerdir ve ikisi de oyuncunun becerisine göre kendisine yer bulmasını sağlar.



Ada vapuru kıvamında gezip takımı terk etmeyin, avlanıyorsunuz sonra.

Toplamda dört farklı gemi kategorisi var. İlk bakışta sağlam, büyük gemiler gözünü alıyor insanın tabii ama en küçük muhribi (Destroyer) küçümseyip varı yoğu büyük diye uçak gemilerine (Aircraft Carrier) yatırırsanız tahminen hüsrana uğrarsınız. Çünkü dediğim gibi, Wargaming oyunlarında daha büyük olan daha iyidir diye bir kural yok.

Kendinize uygun bir gemi ve oynanış tarzı seçtikten sonra yine benzer şekilde bir de seviye belirlemelisiniz. Yola birinci seviyede bir muhrip ile çıkıyor, sonrasında o gemiyle kazandığınız deneyimleri adım adım bir sonraki gemiyi almak için kullanıyorsunuz. Her seviye, kendisine yakın diğer seviye gemilerle eşleşiyor, yani üçüncü seviye bir gemiyle yedinci seviye düşmanlara kafa tutmuyorsunuz. Ekonomi kısmını ise Wargaming oyunlarına alışkın olanlar zaten çabucak kavrayacaktır ama yeni olanlar için bir özet şart.

Oyunda dört farklı birim var. Önce deneyimden başlayalım: Bir gemiyle oynayıp kendinizi geliştirirken aslında o gemide deneyim puanı (XP) biriktiriyorsunuz. Bu XP, gemiye özel. O gemiye ait araştırmaları (ya da teknoloji ağacında ona bağlı gemileri) açmak için kullanıyorsunuz.

GEMİNİ İYİ SEÇ



MUHRİP (Destroyer):
Hızlıdır, çeviktir. Topları çok güçlü değildir ama torpidolarıyla can yakar. Benim tercihim daha sağlam AA ve hızlı yüklenen torpidoları sebebiyle ABD.



KRUVAZÖR (Cruiser):
Üst seviyelerde torpido desteği de alan ama asıl gücü toplarından ve muhribinkinden sağlam olan gövdesinden gelir. Çevikliği kabul edilebilir, Japonlar torpidoyla ön plana çıkarken ABD daha güçlü toplarıyla dikkat çeker. Yine de sağlam olanı Japon'dur, sizi hayatta tutar.



ZIRHLI (Battleship):
Sönmek bilmeyen toplarıyla egonuzu müthiş yükseltir. Tek vuruşta muhrip indirmişliği, kruvazörü kaçırmışlığı vardır. Daha hantaldır, zor manevra yapar. Ama birkaç vuruşu sırtlanmasını bilir. Bana sorarsanız en büyük problemi o topların tekrar dolum süresidir. ABD'nin gemileri Japonlardan az da olsa üstündür, daha yavaş olsalar da daha güçlü toplara sahiptir.





Her şey bittiğinde buraya yerleşeceğim. Kiralar uygun diyorlar.

Shift tuşunu kullanarak kendinize otomatik rota çizebiliyorsunuz.

İPUCU

- Altınızdaki araç yavaş. "Arkadan dolanırım ben" diye insanları terk ederseniz, geriye bir tek siz kalabilirsiniz.
- Torpidolar nedeniyle etrafa sürekli bakın. Manevranıza karar vermeniz lazım çünkü.
- Sislere kafadan dalmayın. Milleti torpidoyla indirmek için saklanan bir gemi orada pusuya yatmış olabiliyor.
- Sağ fare tuşuyla topları döndürmeden etrafa bakabiliyorsunuz. Topların geç döndüğü zırhlılarda önceden topları yönlendirebilir, sonrasında hedeflemeyi beklemezsiniz.
- Shift'i sevin, tekerlekle uğraşmayın.
- Alt tuşunu da sevin. Düşmanın canını sayısal değer olarak görmek önemli bazen.

DÜNZGÜNCE PLANLAMANIN REFLEKSİ YENDİĞİ BİR OYUN WORLD OF WARSHIPS

Hesabınızın seviyesi beşe ulaştıktan sonra genel kullanım için de XP kazanmaya başlıyorsunuz. Bu XP, gerekli olduğunda kullanılacak bir rezerv aslında. İşin bir de para kısmı var, ne de olsa bir geminin araştırmasını yaptıktan sonra o gemiyi satın almanız gerekli. Kredi (Credits) bu iş için asıl aracınız, ama tabii free-to-play oyunlarda belli bir noktayı geçtikten sonra ilerlemek için geceyi gündüze katmanız gerekiyor. O noktada kestirmeden gitmek istiyorsanız, para harcayarak edinebileceğiniz doubloon'lar giriyor devreye tabii.

Bu dört değeri çözdükten sonra oyunun ekonomisiyle bir sıkıntı yaşamıyorsunuz. Wargaming'deki Premium oyuncu sistemi, bedava oynayan oyunculara göre çok daha fazla kazanç (ve özel birkaç gemi) sunuyor. Zaten oyunun 3/4'lük ilerlemesini Premium hesapla, üstüne para harcamadan rahatça yapıyorsunuz. En ucuz Premium'lu paketin 45 TL civarında olduğunu düşünürsek, konu biraz sizin bütçenize ve ayırabileceğiniz zaman miktarna bakıyor. Nihayetinde Premium'a özel gemiler hariç her şeyi oyunda bileğinizin hakkıyla açmanız mümkün. Üstelik bunu yaparken kendinizi de geliştirmiş oluyorsunuz, ama süresi gerçekten göz korkutucu. Çünkü Premium'a göre ücretsiz oyuncunun aldığı kredi ve XP yerlerde sürünüyor.

Bunun yanında kaptan sahibi olup onun özelliklerini geliştirmek, kamuflajla görünürlüğü azaltmak, tüketilebilir malzemelerle savaşın seyrini değiştirmek, flamayla gemiye özellik katmak da eklenince savaş iyice ciddileşiyor.

FIRTINA ÇIKINCA İŞLER DEĞİŞİR

İlk gördüğüm günden beri favori Wargaming oyunum *Warships*. Ama bu taraflı bakışım bir tarafa, bugüne kadarki en temiz arayüzlerine imza attıklarını söyleyebilirim. *Warplanes*'de gelişen arayüz, *Warships*'te çok güzel olmuş. Gemilerin kendilerine özel geliştirmeleri rahatça bulunuyor, teknoloji ağacı aşağıya doğru akarak daha anlaşılır bir yapıya bürünmüş. Ama bu arayüz oyunun en büyük problemini kapamaya yetmiyor: Takım problemi.

Oyunda birlik (Division) sistemi var. Ama bir birlik üç kişiden oluşabiliyor. Siz 12 kişilik bir maça girdiğinizde takımınızla koordine çalışacağınızın garantisi yok. Pre-made'e izin vermeyen arena oyunlarını bir türlü anlayamamışımdır, Wargaming ise bu konuda bir inada sahip. Ranked olarak oynarken en azından yedi kişi toplanıp savaşa girebiliyorsunuz ama bu da yeterli değil. Her oyunda kötü bir oyuncuya denk gelme (ya da o olma) ihtimaliniz yüksek.

GÜVERTEDE GÜNEŞLENSEK Mİ?

Warships görsel kalite olarak gayet iyi gözüküyor tabii. Bugüne kadar ne zaman *World of Warships*'ten bahsettiysek, gemilere gösterilen özeni de konuya dahil etmiştik. Bu dev zırhlılara aylarca vakit harcandığından detaylar müthiş, zoom yapıp gemiyi seyrediyorsunuz çoğu zaman. Harita namına göreceğiniz çok bir şey yok gerçi. Bomboş bir deniz haritası var, onun dışında ufak adalar ve onlara yayılan ufak yerleşim alanları süslüyor haritaları. Denizse gayet güzel, ben pruvanın suyu yarmasını izlerken fazla kaptırıp birkaç kez dost gemilere girdim mesela. Grafikleri düşürünce acımasızca kayboluyor detaylar ama Wargaming "gücün varsa aç, yoksa üzgünüm" diyen firmalardan oldu hep. Altyapı ise düzgün, sol üstte ping ve fps değerlerini görebiliyorsunuz isterseniz. Ben 50ms'in üstüne çıkmadım çoğu zaman ki yeterli bir değer bu.

World of Warships gayet güzel bir oyun. Herkese hitap etmiyor (*Tanks* ve *Warplanes*'in etmediği gibi) ama bu, oyunun kalitesini göz ardı etmek için bir sebep değil. Bir oyunu oynarken insan oturuşunu değiştiriyorsa, iş ciddiye binmiş demektir. Üstelik diğer arena oyunlarına göre çok daha az küfür ve hakaretle topluluğu da bugünlerdeki favorim durumunda. Uzun vadede sıkıp sıkmayacağı, türe yaklaşımınıza bağlı. Ama tekerlek tuşuna basıp bataryadan çıkan mermiyi yapışık kameradan takip ettiğinizde ve o mermi gemiye 9,5km mesafeden isabet ettiğinde hissettiğiniz o şey var ya... İşte o güzel bir şey.



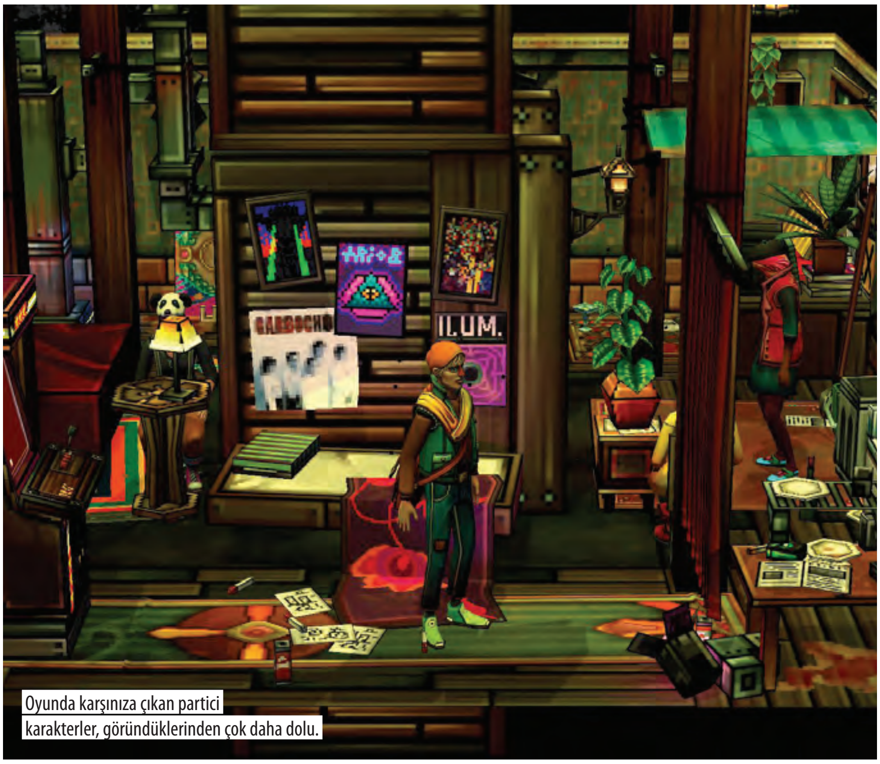
UÇAK GEMİSİ (Carrier):
Bambaşka bir oynanışı vardır. Tepeden bakarak GZS olarak oynarsınız. Bir yandan da gemiyi haritada köşe kapmaca usulü yürütmeniz gerekir. Üç farklı uçak türünü kontrol eder, gemileri bu şekilde avlarsınız. Bu noktada taraftan çok, bu modu oynayıp oynamamak kararını bırakıyorum size. Benim favori gemi ailem değil, dürüstçe belirteyim. Çünkü arayüzün fareyle tıklanmak için yeterince pratik olmadığını düşünüyorum. Üstelik koruyanınız yoksa, çok çabuk elveda diyorsunuz maça.

+
- Gayet güzel gözüken gemiler
- Dengeli oynanış
- Ücretsiz oynayanı çok ezmiyor oyun

−
- Grafik kalitesine göre fazla talepkâr
- Uçak gemilerinin arayüzü daha iyi olabilirdi
- Çok düşündüm de, denizaltı oynanışı uymaz bu oyuna
- Halbuki ne de güzel olurdu denizaltı :(

8+

SON KARAR
İş denizlerde hakimiyete geldi mi, şu anda ücretsiz de olmasıyla en iyi aday gibi gözüküyor Warships.



Oyunda karşınıza çıkan partici karakterler, göründüklerinden çok daha dolu.



Tür: Macera **Yapım:** Erik Svedang **Yayın:** Erik Svedang **Fiyatı:** 39 TL (Steam) **Yaş:** - **Dahası için:** elseheartbreak.com

else Heart.Break()

BANAL ŞEHİR HAYATI ÜZERİNE GERÇEKDIŞI BİR MACERA -ERİM BİLGİN

Yazın bitişi. Sahile vuran dalgaların terk edilmişliği, akşam rüzgârlarındaki geçici dostanelik, tatilden dönen insanlarla gitgide artan bir şehir yoğunluğu... Havalar soğudukça etrafınızı duvarlarla ören yalnızlık... Günlük hayatımızda içine kapılıp belki fark etmediğimiz ortam değişkenleri, video oyunlarında "atmosfer" adıyla kuvvetli bir iz bırakabilme gücüne sahip oluyor.

Stilize edilmiş adıyla *else Heart.Break()* karşıma ilk kez bir yıl önce çıktı. Beni yakalayan tarafı, teknik anlamda basit fakat geniş renk paletli görsellerinde, bir sonbahar hüznünü tutturabilmiş olmasıydı. Bu oyunda bir şeylerin özel olacağını hissediyordum. Son derece kişisel, bağımsız bir estetiği takip eden, yalnızlık ve bilinmezlik rüzgârları üzerinde seyahat edecekti bu oyun. Ve beni tüm bunlara ikna etmek için o birkaç rengarenk görselden fazlasına ihtiyaç duymamıştı. Başarmıştı. Çıkış tarihini av köpekleri gibi kovalayacak, piyasaya düştüğünde sürreel sokaklarında kaybolacaktım.



Dorisburg'de yolunuzu bulmak, hatta yeri gelince bulamamak başlı başına bir deneyim.

O günler geldi. Bahsettiğimiz gibi, bu aslında ortalamadan çok daha sakin, duygusal, narin bir oyun. İyilerin kötülerle savaşması, devasa komplo teorileri veya epik bir mücadele bekliyorsanız buralarda vakit kaybetmeyin. *EHB*'in bunlara yaklaştığı anlar var, fakat oyun daha ziyade, eğer benim gibiyseniz günlük hayatınızdan çok da farklı olmayacak bir boşluk, ümitsizlik ve kaybolmuşluk hissi içinde geçiyor.

Karakterimiz Sebastian veya kısaca Seb, ailesiyle yaşayan ve herhangi bir baltaya sap olamamış bir arkadaş. Bir gün ülkenin öteki ucunda tanımadığı küçük bir şehirde gazoz satması için bir meşrubat şirketinden telefon alıyor ve hem para kazanmak hem de yeni insanlar tanımak ümidiyle Dorisburg'a gidiyor. Oyun böylece sizi beşinci dakikasından Dorisburg'de özgür bırakarak içinizdeki kaşifi öne çağırıyor.

NE KADAR YAVAŞ GİDERSEN, O KADAR DETAY GÖRÜRSÜN

Sevimli grafikleri yanıltmasın, bu bir platform veya aksiyon oyunu değil. Bazen çok inatçı olabilen kameranızla etrafınızdaki dünyayı çoğunlukla tepeden görüyor, fareyle tıklayarak Seb'i oradan oraya gönderip etraftaki kişi ve objelerle etkileşime girebiliyorsunuz. *EHB* mekanik anlamda gayet yavaş ve sinir bozabilen bir oyun – fakat eğer doğru yaklaşımla bakıyorsanız, bütün bunların karşınızdaki deneyimin elzem





Melankoli ve yalnızlık ikilisi, oyunun birçok cafe ve barında mücadele ettiğiniz düşmanlardan biri sayılabilir.

birer parçası olduğu fikrinde bana katılabilirsiniz. Seb bir süper kahraman veya gizli hükümet ajanı değil, gerçekten de tanımadığı bir şehirde, kıt kanaat bütçesiyle gazoz satmaya çalışan yalnız birisi. Dorisburg'ün cyberpunk-vari havasını keşfe çıkmak için de böyle bir karakter idealdi diye düşünüyorum.

EHB sizi hikâyesinin bir basamağından öbürüne trambolinle fırlatmak istemiyor. İstediğiniz hızda ilerleyin, arada bir yalnızlığınız içinde bunalın, etrafınızdaki insanları merak edin istiyor. Paranız bitti, şehrin öbür ucundaki otele dönemediniz. Yağmurda kalmanıza rağmen hiç gazoz satamayıp yorgun düştünüz, kahvenizden aldığınız son yudumla bardak artık bir çöp objesine dönüştü ve etrafınıza bir göz atıp, yakınlardaki izbe bir binanın kapısını hack'leyip içeri girdiniz. Merdiven boşluğunda bulduğunuz pis bir yatağa çöküp, apartman koridorlarındaki yanıp sönen bozuk ampulü izleyerek uykuya dalıyorsunuz.

EHB'nin bu kuvvetli atmosferi, yavaş oynanışı kadar basit görsellerinden de besleniyor. Görseller kendi içinde gayet güzel, fakat basitliklerindeki asıl güzellik, boşlukları zihninizde doldurmanızı sağlamaları. Oyuncaklarla oynayan bir çocuk gibi, Dorisburg'ün empresyonist sokaklarında etrafınıza uzun uzun bakacak, o terk edilmiş apartman koridorlarını, kendi hayatınızdan hatıralarla tamamlayacaksınız. Eğer hiç gece vakti sokakta kalıp izbe bir yerlerde sızdıyanız mesela, *EHB* size o anın detaylarını öyle bir yaşatacak ki inanamayacaksınız. Karakterinizle içtiğiniz sabah kahvesinden, uykunuz gelene kadar gün boyunca koşturmanıza rağmen yapmanız gereken hiçbir şeyi başaramadığınız o anlara, eğer sinirlice hikâyeyi ilerletmek isteyen bir oyuncu yerine, her anı derinlemesine yaşamak isteyen bir zen rahibi gibi yaklaşırsanız, *EHB* tadından yenmeyen bir oyuna dönüşüyor.

YENİ BİR YARATIK

Herşeyi kendi içinde metalaştırıp, bir anlam yüklemeyerek kategorize etmeden rahat edemeyen bir beyne sahibim malesef. O yüzden else Heart.Break() oynamaya ara verdiğim saatlerde, oyunun nasıl bir türe dahil olacağına karar vermeye çalıştım. Oynanış anlamında tipik bir "point-and-click" macera oyunuydu, orası basit. Asıl soru, Dorisburg'de karşımıza çıkan estetiğin ne olabileceğiydi. Akla gelen ilk kelime "Cyberpunk" oluyor, fakat EHB tam olarak cyberpunk sayılmaz. Cyberpunk'ın neredeyse her öğesi oyunda mevcut, fakat tek bir kritik element eksik: vahşet. Cyberpunk, bilim kurgunun öfkeli, endişeli, adrenalin ve yabancılaşma mağduru anarşist kaykaycısıysa, EHB başka bir dala aitti. Dorisburg'ün sokaklarında dolaşıp, yanıtı bulmaya çalıştım. "Cyber-birşey" olacağı netti; oyunun duygusal alt tonlarına rağmen, her fırsatta öne çıkardığı tek tutarlı tema teknolojiydi çünkü. En sonunda, kafe ve bar kültürüne tutkunluğu, müzik tercihleri, zıpır, farklı ve dışavurumcu estetiği, ve içine dönük ve duygusal olduğu kadar havalı karakterlerine bakınca oyunu git gide daha fazla alternatif rock kültürüne yakın bulmaya başladım. Dolayısıyla an itibariyle EHB'de tutturulan orijinal estetiğe **Cyber-Alt** adını vermek istiyorum. Deus Ex, The Clash ise, else Heart.Break() de Nirvana'dır, Pearl Jam'dir. Herkese hayırlı uğurlu olsun.

KOD, HER KAPIYI AÇAR

Bunların dışında, oyunun can alıcı kısmı, gerçek anlamda oyunun dünyasını hack'lemenize yarayan cihazı aldığınızda karşınıza çıkıyor. *EHB*'nin dünyasında, kendi deyimiyle "atomlar yerine bitler" var. Yani, etrafınızdaki dünyada varolan her şey fizik kanunları yerine, okuyup, değiştirebildiğiniz kodlar üzerine kurulu. Etkileşime girebildiğiniz her objeyi, sadece bilgisayarları değil, aynı zamanda çöp kutularını, içtiğiniz kahveyi, sokaktaki gazeteliği, hatta parktaki bitkileri hack'leyerek, istediğiniz bambaşka şeyler yapmalarını sağlayabiliyorsunuz. "Hack'lemek" konsepti daha önce yüzlerce oyunda kullanıldı, ama sanırım hiçbirinde bu şekilde değil. Bu defa küçük puzzle'larla değil, gerçekten değerleri, değişkenleri, objeleri olan kodlarla uğraşıyoruz. Kodu anlayıp değiştirebilmeniz için programcı olmanız şart değil, fakat şimdiden söyleyeyim, iyi bir ingilizceniz ve bolca sabrınız yoksa bu oyun sizi sinirlendirmekten başka işe yaramayacaktır.

Elbette her oyun gibi, *EHB* de kusursuz değil. Oyunun inatçı kamerası sıklıkla işinizi uzatıyor, neredeyse her şeyi fareyle yapıyor olmak da pek yardımcı olmuyor. Bunun dışında, etraftaki NPC'lerin, gözleri önünde yaptığınız hırsızlıklar gibi, tepki vermeleri gereken birçok şeye seslerini çıkarmamaları da böyle derinlemesine gerçekçi bir oyunda biraz rahatsızlık vermiyor değil. Son olarak -ve en büyük şikayetim de bu- karşınıza çıkan yüksek sayıdaki bug, oyunu bazen load etmenize sebep olmak dışında, hikâyede takılıp kaldığınız birkaç yerde de "acaba neyi eksik yapıyorum" düşüncesi yerine "acaba oyun yine kafayı mı yedi" diye düşündürerek şevkiniz kırabiliyor. Umarım bu sorunlar, oyun çıktığından beri devamlı gelmekte olan yamaların biri ya da birkaçıyla düzeltilir.

Kısacası *else Heart.Break()*, bu yıl henüz oynadığım en ilginç oyun oldu. Üzerine rahat 20 sayfa yazıp çizebilirim, fakat burada bırakacağım. İngilizceniz varsa, ilginç ve yeni oyun mekanikleri görmek istiyorsanız, bu oyunu sakın kaçırmayın.

Uzun süredir karşımıza çıkan en özgün bilim-kurgu teması ödülünü yapıştırıyorum buraya.



+

- Muhteşem sanat yönetimi
- Gerçek hayatla oyunlar arasında köprü kuran oynanış
- El Huervo imzalı duygusal soundtrack
- İnanılmaz atmosfer
- Hayatımda gördüğüm en iyi hacking mekanikleri

−

- Yer yer sinirlendiren kamera sistemi
- Karakterin kontrol sistemi daha başarılı olabilirdi
- Çok sayıda bug

8+

SON KARAR

else Heart.Break() beklentilerimi kat be kat aşarak, bu yıl oynadığım en ilginç oyun oldu. Sabırla kalbinizi ona açarak oynarsanız size çok şey katacak, yağmuru izlerken içilen çay tadında muhteşem bir oyun.

Tür: Sıra Tabanlı Strateji / RYO / Macera **Yapım:** League of Geeks **Dağıtım:** League of Geeks **Dijital İndirme:** 50TL (Steam), 60TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 7+ **Dahası İçin:** www.armello.com



Hayvancıkların birbirine düşmesine ne gerek vardı?



Prestij zaferlerinden gına geliyor bir süre sonra.



ARMELLO

TAVŞAN KAÇAR, KURT KOVALAR -EREN ERYÜREKLİ

Evlere hâlâ gazete alındığı (ve okunduğu) dönemde verilen kartondan masaüstü oyunları olurdu. Hevesle aldığınız kartondan oyunun kâğıttan zarlarını bir şekilde atılacak hale getirebildiğimizde ve oynayacak arkadaşları da topladığımızda saatlerce sürecek eğlencemiz hazır demekti. Tabii sonradan bu ekler yok oldu, arkadaşlar evlenip gitti ve biz soğuk dijital ekranlarla baş başa kaldık. Neyse ki, az da olsa bu tarz oyunlar çıkıyor bilgisayarlara da komple depresyona girmiyoruz.

ŞÖYLE TOPLANIP İKİ ZAR ATALIM

Armello dört kişinin sırayla oynadığı dijital bir masaüstü oyunu, kurallar çok karmaşık değil ve öğrenmesi de başarılı eğitim bölümü sayesinde gayet kolay. Mevzumuz fabllardan fırlamış hayvanlarla dolu bir krallıkta geçiyor. Öncelikle bu dünyanın Disney'in en iyi işlerinde görebileceğimiz bir detaycılık ve sanatsal zevkle yaratıldığını söylemem gerek. Karakter tasarımları olsun, oyunda kullanılan kartların animasyonları olsun görsel olarak hayli emek harcandığı belli oluyor. Oyun dört adet klanın (yandaki kutu) krallık için mücadelesi çerçevesinde dönen bir hikâyeye sahip, seçtiğiniz kahramanla haritada ilerleyip çeşitli görevleri yapabilir, savaşabilir veya kimseye bulaşmadan gizlilik içinde zafere ulaşmaya çalışabilirsiniz.

Armello dünyasının kralı olan Aslan'a "rot"(yozlaşma diyeyim) denen bir illetin musallat olması sonucunda krallık çöküşe sürüklenmektedir, bu "rot" denilen şey ise oyundaki para, sihir gücü, itibar gibi birimlerden birisi. Her gece / gündüz dönümünde kral bir can kaybederken 1 "rot" kazanıyor ve onu birebir dövüşte yenmeye niyetli oyuncunun da rot puanı ne kadar yüksekse kralı alt etme şansı o kadar yükseliyor. İtibar, büyülü kristal zaferi gibi farklı yollardan da oyunu kazanmak mümkün öte yandan.

Savaşlarda elinizdeki kartları ve zarları kullanarak rakibe üstün gelmeye çalışıyorsunuz ve var olan kart çeşitliliği savaşları her daim izlemesi zevkli bir halde tutmayı başarıyor.

Lâkin şu var; tüm bu güzelliklere rağmen *Armello* düşük tempolu ve oyuncular arası etkileşime pek de yer olmayan bir oyun. Örneğin üst üste oynadığım iki seansta gerçek oyuncular ile yapay zekâ arasındaki tek fark, yapay zekânın daha hızlı oynamasıydı. Buna eldeki detayların stratejik olarak fazla bir derinlik katamaması da eklendiğinde, hoş ama boş bir oyun tadı alıyorsunuz.

GÜZELLİK VE ZEKÂNIN İMKÂNSIZ AŞKI

Armello için çok iyi şeyler söylemek isterdim. Zira yaratılan dünya o kadar özgün ve güzel ki insanın oradaki maceralar içinde kaybolası geliyor. Şimdilik elimizde yalnızca bu kusurlu board oyunu olsa da, benim ümidim yapımcıların bu fikri mülkü değerlendirip farklı ürünler de çıkarması. O zamana kadar burada vakit geçirmek sizi kısa süre eğlendirecektir, ama bir *Risk* ya da *Monopoly* kadar sarmasını beklemeyin.

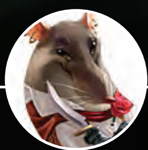
KRALLIĞIN SAKİNLERİ

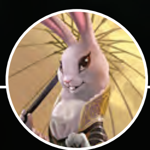
RAT CLAN
Fare, kuyruğunun girebildiği her yere girebilir derler. Rat Clan da casusluk, gizlilik ve arkadan vurma üzerine kurulu kalabalık bir topluluk. Geceleri gözükmemek ve türlü çeşitli numara onların işi.

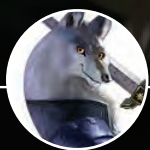
RABBIT CLAN
Armello Krallığı'nın becerikli üyeleri tavşanlar, hazineleri bulma konusundaki yetenekleriyle tanınır. Prestijli, zengin ve gözü pek bir klan olarak tahtın en büyük adayı konumundalar.

WOLF CLAN
Kurtlar, güce saygı duyar. Dolayısıyla kahramanları dövüş alanındaki maharetleriyle nam salmıştır. Onurlu, sadık ve kararlıdırlar. Hedefleri genelde kılıçtan geçirdikleri düşman kadar yakınların-

BEAR CLAN
Krallık savaşı onları da bu mücadeleye çekene kadar, ayılar barışçıldı. Ama kullandıkları güçlü büyüler ve kutsal alanlardan aldıkları kudret sayesinde hiç de hafife alınmayacak bir rakipler.









+
- Yaratılan dünya
- Göz okşayan şık görseller
- Farklı zafer seçenekleri
- Klanların güç dengeleri iyi

−
- Fazla yavaş ilerliyor
- Strateji derinliği az
- Multiplayer modunda etkileşim çok kısıtlı

6+

SON KARAR
Görselliğine bayılmış olsam da iş oynanışa gelince Armello'nun tavşan refleksleri yerine ayı hantallığını seçmesi oyunu borefest sularına kaydırmış.

win iOS

Tür: Keşif / Aksiyon **Yapım:** Thunder Lotus Games **Dağıtım:** Thunder Lotus Games **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12+
Dahası İçin: jotungame.com

JOTUN

VALHALLA YOLCUSU KALMASIN -EREN ERYÜREKLİ

Shadow of the Colossus'un gerçek bir klasik olarak anılmasının sebeplerinden biri; arkasından gelecek bir araba dolusu oyuna ilham kaynağı olmasıydı. Üstünden geçen 10 yıla rağmen hâlâ *Colossus*'un benzerleri çıkmaya devam ediyor. Kanada yapımı bağımsız oyun *Jotun* da bu furyanın en son örneği, hem de oldukça iyi bir örneği. Gelin! Asgard bizi bekler.

THOR'UN ÇEKİCİ, LOKİ'NİN ASASI

Oyun az ama öz bir hikâyeye sahip. Siz Thora isminde genç bir Viking kadın savaşçıyı yönetiyorsunuz, bu hanım kızımızı *Brave* filmindeki Merida'ya benzetebilirsiniz pekâlâ. Kendisinin gemisi bir fırtınada alabora olur ve bilincini yitirir. Uyandığında Kuzey mitolojisinin Araf'ı diyebileceğimiz Ginnungagap'tadır ve "Her Şeyin Babası" **Odin**'in onun için planları vardır. Bu merak uyandıran girişin ardından kontrol bize geçiyor ve kuşbakışına yakın bir açıdan gördüğümüz Thora'yla 5 ayrı âlemde maceraya atılıyoruz.

Tabii macera demişken öyle bol kanlı asmalı kesmeli bir oyun beklemeyin. Aksine *Jotun* daha keşfe dayalı, etrafta dolaşmayı gerektiren bir oyun, aksiyon az ve basit tutulmuş. Her bir âlem iki bölümden oluşuyor ve saklı rünleri bulduğunuzda bölümün boss savaşı açılıyor, böylece devasa düşmanlarla epik bir mücadeleye girişiyorsunuz.

Tabii bu noktada boss'a gelene kadarki bölümlerin tasarımı büyük önem arz ediyor. Neyse ki *Jotun* kartlarını doğru oynayarak bize efsanelerin dokusunu sonuna kadar hissettiren hayalle gerçek arasında bir görsellik sunuyor. El çizimi havasında yaratılmış bu mekânlara bakmak zevk verirken bazı yerlerde kamera açılıp çok daha geniş manzaraları gösteriyor ve bu esnada Thora'nın sesinden o bölgenin hikâyesini dinliyoruz. Mistik müziklerle de desteklenen bu atmosfer oyunun en büyük kozu durumunda.

Klasik Disney tadında hazırlanmış özenli karakter animasyonları ise özellikle boss savaşlarında göz okşuyor. Oynanışı renklendiren tek unsur olan tanrısal güçleri boss'lar hariç pek kullanmasam da oyuna farklı bir tat kattıkları kesin.

ODIN'E ŞÜKÜRLER OLSUN!

Teknik olarak ufak tefek pürüzleri olsa ve boss savaşları bazen gereksiz zorlaşsa da *Jotun* iyi bir oyun. Mekânların büyüklüğü sebebiyle biraz sabır isteyen araştırma kısımlarına katlanabilirseniz tatminkâr bir oyun süresine sahip, eli yüzü düzgün ve kültürel açıdan önemli bir yapımla karşı karşıyayız. Kuzeyin Tanrıları bu oyundan memnun kalmıştır eminim.

JOTUN'U SEVDİYSENİZ

İZLEYİN: VIKINGS *(2013)*
4. sezonunu merakla beklediğimiz dizinin öyküsü, adı efsanelerde anılan Ragnar'ın maceralarını takip ediyor. Özellikle Kuzey'in soğuk rüzgârlarını yüzümüzde hissettirebilen atmosferi ve başarılı karakterleri ile dizi soluksuz bir seyirlik sunuyor.

DİNLEYİN: THERION - SECRET OF THE RUNES *(2001)*
İskandinav mitlerindeki yaradılış öyküsünü ve yedi diyarı epeyce yoğun bir atmosfer eşliğinde anlatan bu senfonik metal albümü Therion'un en iyilerinden. Karanlık, etkileyici ve epik bir müzik ziyafeti.

OKUYUN: VINLAND SAGA *(2005)*
Makato Yukimura'nın bu hayli iddialı mangası Vikinglerin talan, savaş, onur, keşifle dolu öykülerini anlatır. Yeniyetme savaşçı Thorfinn'in bol entrikalı ve kanlı yolculuğu gerçekçi çizimler ile panellere yansıyor.

BEKLEYİN: EITR *(2016)*
Jotun'un daha aksiyonlusu diyebileceğim Eitr önümüzdeki yılın merak uyandıran bağımsız yapımlarından. Yine bir kadın savaşçıyı yöneteceğimiz oyunun daha karanlık bir atmosfere ve gelişmiş bir yetenek sistemine sahip olacağı belirtiliyor.

+
- El emeği göz nuru animasyon ve arkaplanlar
- Mistik atmosfer
- İskandinav mitolojisi hakkında bilgilendirici olması
- Oyunu sırtlayan müzikler
- Kısa ama sürükleyici öyküsü

–
- … Ama ÇOK zor boss savaşları
- Karakteri görmeyi güçleştiren kamera açıları
- Geniş ama boş mekânlarda dolanmanın tekdüzeliği
- Aksiyon dozajı biraz az kalmış

7+

SON KARAR
Yavaş tempolu olması sabırsız oyuncuları sıkabilir. Diğerleri ise İskandinav mitolojisine bulanmış atmosferin tadını çıkarsın.



Baltayı taşa vurmak...

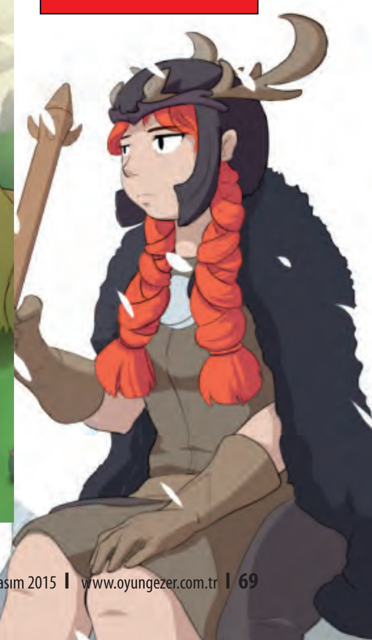
Bu arkadaşa bulaşmak akıl kârı değil.







Mutluluğun resmi.





MyTeam'in ilk maçlarından galibiyet çıkartmaya çabalıyorum.



İşte geçilmesi en zor bölüm, faydasız NBA geyikleri.



Tür: Spor **Yapım:** Visual Concepts **Dağıtım:** Aral **Kutulu Fiyatı:** 53 TL (PC), 270 TL (PS4, Xbox One) **Dijital İndirme:** 139 TL (Steam), 249 TL (PSN)
Yaş Sınırı: 3+ **Dahası İçin:** www.2k.com/games/nba-2k16

NBA 2K16

ŞAMPİYONLUK YÜZÜĞÜNÜ KORUYORUZ -NOYAN AKATLI

Eylülün son günü, güncelleme dosyası inedursun; her yıl yenilenen heyecanımla ana menüye giriyorum. "Bulmacamsı" menülü son üç *NBA 2K*'in aksine, neyse ki aradığımı çok çabuk buluyorum ve yirmi dört saniyelik hücum süresinden daha fazla yemeden serbest şut alıştırmasına geçiyorum. Arkaları ekrana dönük vaziyette gazete okuyan aileme şu sözleri söylüyorum sanal şutları çembere yollarken: "Bu oyunu bunun için seviyorum işte. Koltukta, elimde oyun kolu da olsa bana basketbol oynadığımı hissettiriyor." Gazetesinden kafasını kaldıran olmuyor, *NBA 2K* serisini neden sevdiğimi kendime ve siz değerli okuyuculara samimi ve basit şekilde açıkladığımı düşünüyor ve menüde ilgimi çeken, yeni modlara adım atıyorum yavaş yavaş.

HERKES TEK, BİZ BEŞİMİZ

FIFA'da herkesin kendi yarattığı sporcuyu kontrol edip yirmi iki kişiye kadar (bağlantı ofsayta düşse de) çevrimiçi maçlar yaptığı Pro Club's, *NBA 2K*'e uyarlansa keşke diye düşünürdüm son birkaç yıldır. Başka şey düşünsem olacakmış, bu yıl 2K Pro-Am olmuş bu çokoyunculu mod. Oyunun resmi çıkış günü, öğle vakti çok rahat bağlanıp, şutör gardım Noyo ile diğer dokuz oyuncuyla yirmi dakikalık çift pota maçta oynayıp keyif de alınca, ertesi günler ve geceler boyunca, nafile on kişinin eşleşip tamamlanmasını bekledim. Sanırım sunucularda oyuncu - takım eşleştirme sorunu yaşanıyor. Nihayet 2 metrelik 2 numara Noyo ile bir maça başlayabildiğimde ise, takımımın geri kalanı 1.80 – 1.90 m. civarı oyun kuruculardan oluştuğu için pivot pozisyonunda ıstırap çekmek zorunda kaldım, o da ikinci çeyrek başında sunucu ile bağlantım kopana kadar sürdü. Diyeceğim o ki, güzel ve eğlenceli bir mod olmuş 2K Pro-Am, oyuncuları eşleştirme ve sunucu bağlantı sorunları bir yama ile halledilirse (ki Ekim ayında gelen bir yamayla kısmen halledildi) Oyungezer takımı kurmayı bile düşünebilirim. Takım arama seçeneği yok bir de sahi, mutlaka eklenmeli.

YERDEN SEKTİREREK ATILAN PASIN HİKÂYESİ

Parkede tanık olduğum en büyük yenilik ise, bounce pass (yere çarptırarak atılan pas) oldu. Geçen yıl L2 + Kare tuşu ile atılan alley oop pasları da üçgen tuşuna iki kez basma şeklinde değiştirilmiş. Ayrıca, slider'lar (0 - 100 arası ince ayar çubukları) ile yaptığımız oyuniçi ayarlarının (üç sayı isabet şansı % 45, top çalma şansı % 55, vb.) oyuna etkisi daha fazla olmuş gibi geldi bana. Örneğin etrafında savunmacı olmayan, vasat üzeri şutörlerin şut isabet oranı dikkate değer şekilde artmış. Her *NBA 2K*'de mümkün

MyPark'ta oyuncu beklerken köpekbalıklarını izleyip huzur buluyorum.



ARTIK NBA 2K16'NIN KENDİ KULVARINDA YARIŞTIĞI BAŞKA BİR OYUN OLDUĞUNU DÜŞÜNMÜYORSUNUZDUR UMARIM.

mertebe gerçeğe yakın oyuniçi ayarlarla oynamaya gayret ettiğimi de belirteyim.

Oynanışın genel olarak (az sonra değineceğim birkaç istisna hariç) keyifli ve akıcı olduğunu belirterek hayal kırıklığı yaratan birkaç "zamansız oyuncu değişikliği"ne göz atalım öyleyse. Geçen yılki yazımda, MyCareer moduna getirilen takım arkadaşlarıyla –bazı cevapları bizim seçebildiğimiz – diyaloglar eşliğindeki basit ama basketbol havasını, soyunma odasının ter ve Bengay kokusunu solutan güzel hikâyesini kalemim döndüğünce övmüştüm. Bu yılki MyCareer ise oyunun da "skorer yıldızı" olarak tanıtıldı hep 2K tarafından, en azından görünüşte öyle olmalıydı. Peki, MyCareer bu yıl nasıl olmuş? Çok kötü olmamış, ama daha çok dramlı - dedikodulu TV dizilerinin sevenlerine hitap edecek gibi görünüyor. Ünlü yönetmen **Spike Lee**'nin eseri, NBA'deki ikinci sezonumuz öncesi, kendi yarattığımız oyuncunun öyküsünü anlatan kısa film parçalarından bahsediyorum. "*Livin Da Dream*" adlı, basketbolla ancak uzaktan ve zorlama bir ilgisi olan 4 - 5 dakikalık filmler birbiri ardına diziliyor bu seride. New York Knicks'in Madison Square'deki her maçında en ön sırada gördüğümüz, ufak tefek, gözlüklü yönetmen Spike Lee, kafasındaki basketbolcunun aile içi ilişkilerini, kız arkadaşı ve ikiz kız kardeşi arasındaki gerilimi, annesinin özverisini, kankasının havailiklerini, "Freq" lakabının nereden geldiğini vs vs anlatırken sakız gibi uzayan sahneler, pembe dizi kıvamında tekrarlayan diyaloglar eşliğinde ekrana yansıtmayı tercih etmiş. Takım sahibinin, oyuncumuz Freq'e, neden kankası Vic ile muhabbeti kesmesi gerektiğini anlatışı 7 – 8 dakika sürüyor mesela! İşin kötüsü bu uzun ve bize en küçük bir seçim şansı tanımayan sahnelerin basketbolla, NBA ortamıyla hemen hiçbir ilgisi yok. Neyse ki geveze menajer ya da gereksiz kız arkadaş daha ağızlarını açmadan geçme şansımız var bu sıkıcı sahneleri. Çaylak sezonumuz tam da rating peşindeki ağdalı bir pembe dizi yapay hüznüyle şükür ki sona erdikten sonra işler yoluna giriyor. En azından oyuncumuzun maç yorumlarındaki lakabını seçebiliyor, izin günlerinde sanal para mı, hayran kitlesi mi kazanacağız yoksa antrenmana mı çıkacağız gibi "basketbol içi" tercihlerde bulunabiliyoruz. Antrenmanlar ise gördüğüm ve oynadığım en iyi MyCareer idmanı olmuş açıkçası. Her seferinde değişen, bire bir hücum, pota altı savunması, üç sayı yarışı gibi alıştırmaları tamamladıkça, ertesi günkü maç için güç artırıcı özellikler kazanıyoruz. Serbest idman da çok zevkli geldi bana, şut zamanlamasına, turnike - top sürme hareketleri için sağ analog çubuğu kontrole alıştığımız gibi, küçük de olsa sanal para kazanabiliyoruz isabetli şut attıkça. Hatta depar atma egzersizi bile var salonun köşesinde, işte basketbol salonu parkesi ve idman teri kokusu, güzel hareket!

BU GÜZEL SALONU İNŞA EDEN SAYIN YETKİLİYE TEŞEKKÜRLERİMİZLE

MyTeam, My GM ve MyLeague modlarında takım amblemi, salon ve formayı istediğimiz gibi tasarlayabilme, mevcut takımlarınkini de değiştirebilme olanağımız var bu yıl. İçeriğe kattığı çeşitlilik adına güzel bir uygulama diyebilirim rahatlıkla.

Genel olarak başarılı bir spor oyunu olmuş *NBA 2K16*. Spor oyunlarına ayırdığım yıllık sürelerde, *2K15*'in 80 saatini geçecek sanırım bende bu sezon. Geçtiğimiz sezonu birkaç yıldız oyuncusunun yanında özverili takım oyunu ve düzenli çalışma sonucu başarılı şekilde kapatıp, 2015 - 2016'ya geçen yılki özelliklerini koruyarak, biraz reklamı abartsa da, yeni iki - üç basketbolcu transfer edip taraftarlarının ve izleyicinin ilgisini hafiften artırarak koruyan, kalburüstü bir NBA takımına benzettim *2K16*'yı. Sağ çubukla sağa - sola hareketleriniz birebirde adam geçmeye, geriye çekip bıraktığınız şutlar mükemmel zamanlamalı basketlere dönüşsün. NBA'in heyecanlı ve renkli ortamının tadını çıkarın değerli basketbolseverler, iyi oyunlar.





SANAL PARA VE İNCE AYARLAR

Her NBA 2K'de olduğu gibi, 16'da da sanal parayı oyuniçi maçlarla biriktirmek biraz zor ve zahmetli. Android ve iOS sahipleri için, 1 Ekim'de çıkan, ücretsiz yardımcı uygulama My2K16'yı tavsiye ederim. Günde bir kez kur'a çekerek ve 10 hızlı maç yaparak, en azından oyuncunuzu geliştirecek kadar sanal para biriktirmeniz mümkün. İnce ayarlar (slider) için ise, ben gerçek verilerden fazla uzaklaşmayan ayarları tercih ettim gene. Üç sayı şansı, benim için 45, yapay zekâ rakip için 40 gibi örneğin. Çevrimiçi oynarken ise; 16 mbps Adsl bağlantısı ile takılma ve arasıra kopmalar yaşarken, 35 mbps Vdsl ile nispeten hızlı ve sorunsuz bir oyun deneyimim olduğu notunu düşerek kapatayım NBA 2K16 kutucuğunu.

+

- Rahat oynanabilirlik, sağlam atmosfer ve gerçekçi animasyonlardan oluşan güçlü yapı korunmuş
- 2K Pro Am oyuna ve çevrimiçi modlara renk katmış
- Saha ve oyuncu yaratmadaki ayrıntılar yeterli
- Doyurucu nicelik ve nitelikteki oyun modları

−

- "Livin Da Dream" basketboldan uzak, pembe diziye yakın olmuş
- Shaquille O'Neal'i NBA "geyik"çileri biraz anlamsız kalıyor

8

SON KARAR

Spor oyunlarında istikrarını koruyan bir yapım, Livin Da Dream gibi ufak tefek hayal kırıklıklarına rağmen sezon boyunca kendisini oynatacaktır.





Aradan geçen yıllar Master Chief'in karizmasını hiç etkilememiş

Tür: Aksiyon **Yapım:** 343 Studios **Dağıtım:** Microsoft **Kutulu Fiyatı:** 260 TL **Dijital İndirme:** 250 TL (XBL) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** halowaypoint.com



HALO 5 *GUARDIANS*

BU DA BİR ÇEŞİT GELECEĞE DÖNÜŞ -ALİ SEZGİN

3 nesil Xbox edinmiş oyuncuların ortak bir noktası var: Onlar için o konsol aslında Xbox değil, *Halo* oynatan cihazdır. Evet, Xbox'ın her dönem kendine özgü başarılı oyunları olmuştur ancak bu konsolu ayağa kaldıran, oyuncularına uykusuz geceler sunup yeni insanlarla tanışılmasına imkân veren yegâne oyun *Halo*'dur. Burada teker teker bahsetmemin abes kaçacağı sayısız özel anı sunabiliyor çünkü bu oyun. Sadece öğrenmesi kolay, ustalaşması zor yapısından dolayı da değil bu. *Halo* serisinin özünde olan bir şey oyuncularına özel anlar yaşatmak. *Halo 5*, Microsoft'un PS4 karşısında yalpalayan Xbox One'ı için işte tam olarak bu yüzden önemli. Xbox One'ın her yıl çıkan oyunları oynatan sıradan bir oyun makinesi olmaktan çıkıp eşsiz anılar ve uykusuz geceler sunan bir canavara dönüşme zamanı geldi artık. Çünkü artık *Halo 5*'imiz var.

Halo 5, dördüncü oyunun kaldığı yerden devam ediyor ve yeni bir üçlemenin de kapılarını açıyor. Son oyunda Master Chief, en eski uygarlıklardan Promethean'ları durdurmuştu ama bunun da ağır bir bedeli olmuştu. Seri boyunca yanımızda olan yapay zekâ Cortana, Forerunner sistemine geçiş yaparak kendini feda etmişti. *Halo 5* bu olaylardan tam sekiz ay sonra başlıyor. Master Chief eski ekibi Blue Team'e dâhil olarak UNSC için görevine devam ederken bir anda ortadan kayboluyor. Bu noktada ikinci bir takım olan Osiris ile tanışıyoruz. Görevimiz efsanevi asker Master Chief'i geri getirmek ve onun kaybolmasına neden olan tehdidi öğrenmek. Bütün bu olaylarla eş zamanlı olarak uzak kolonilerde Covenant ve Promethean saldırılarının da başlaması, tahmin edebileceğiniz üzere üstüne tuz biber oluyor.

Halo 5 hem Master Chief hem de bizler için yeni bir maceranın ilk adımı. Oyunun hemen başlarında bolca karakter tanıyor ve hikâyenin taşları yavaş yavaş yerine yerleştirmesini birinci elden görüyoruz. Master Chief'in kayboluşunun Cortana ile bir alakası olduğunu çıtlatsam da çok detaya girmek istemiyorum zira bizzat görüp keşfetmek isteyeceğiniz bolca detay sizleri bekliyor olacak.

HALO DAYI VE ÜÇ ÖKÜZ

Halo 5'in senaryosu iki karakter üzerinden ilerliyor. Bir tanesi tabii ki Master Chief, diğeri ise onu arayan (ve kovalayan) Locke. Hem mantık hem de çalışma yöntemleri açısından oldukça zıt karakterler bu ikisi. Cortana'yı kaybettikten sonra bütün bu savaşı ve sonuçlarını sorgulamaya başlayan Chief'e kıyasla, UNSC için suikastçilik yapmış, emirleri sorgulamadan kabul etmeyi alışkanlık haline getirmiş Locke'un benzer olaylara farklı yaklaşımlarını da bizzat görüyorsunuz zaten. Oyunun en büyük yeniliği iki karakterin de sorumlu olduğu takımların oyuna dâhil olması. Oyunu üç arkadaşınızla birlikte oynayıp bitirebilirsiniz. Lakin tek başınıza takılıyorsanız tüm takımı yönetip yanınızdakilere emirler vermeniz gerekiyor. Öyle abartılı komutlar söz konusu



Oyunun en büyük savaşlarından birini Kraken'e karşı vereceksiniz.



değil. "Buraya git" ve "Bunu hedef al" demekten öteye gidemiyorsunuz ki bence de daha fazlasına gerek yok. *Halo* her zaman sıcak aksiyon ve anlık kararlarla ilerleyen bir oyun olmuştur ki bunun ötesini üç kişiyi yönetirken idare etmek o kadar kolay olmazdı.

Senaryo hakkında detaylara girmeden önce önemli bir değişiklikten daha bahsetmek istiyorum ki bu durum tek başına bütün oyunu değiştirmiş. Eskiden ölünce, yeniden doğmak için takım arkadaşınızın güvenli bir noktaya geçmesini beklerdiniz, ama artık durum biraz daha farklı. Aynı *Gears of War*'da olduğu gibi karakteriniz yere düşüyor ve çok geç olmadan takım arkadaşlarından birinin onu yerden kaldırması gerekiyor. Yani eskiden Legendary oynarken taktik olarak kullandığımız bir kişinin geride kalıp diğerinin intihar saldırılarıyla tekrar tekrar doğarak yolu açması gibi bir şey artık söz konusu değil. Ofansif oynamayı seven oyuncular için talihsiz olmuş elbette ama biraz daha taktiksel ve dikkatli oynamak da kötü bir tercih değil sonuçta.

Halo 4'te gelen ve ben dâhil olmak üzere çoğu oyuncunun olumsuz yaklaştığı zırh kitleri de artık oyunda yok. Onun yerine üç ana standart zırh özelliği var. Bunlardan ilki "Spartan Charge". Hızla koşup yumruk atarak düşmanları geriye itebiliyor veya önceden belirlenmiş duvarları kırabiliyorsunuz. Ortalama hasar veren bu yetenek düşmanı geriye ittiği için çok hoşuma gitti diyemem. Geriye kimi uçurduysam bana sıkmaya başladığı için genelde anında zırhım eriyordu çünkü. "Ground Pound" havada yükselip yere iticilerle çarpmak anlamına geliyor ve yine sonuçları bakımından oldukça riskli bir hareket. İticilerse oynanışa gelen belki de en etkili yenilik olmuş. Daha önce bazı oyunlarda elite'lerin yapabildiği sağa sola sıçrama özelliğini, iticileri sayesinde Spartanlar da yapabiliyor artık. Bu sayede hızlı vur-kaç saldırıları ve yavaş ama güçlü patlayıcılardan kaçmak mümkün hale gelmiş. Bunların yanı sıra artık Spartanlar köşelere doğru zıpladığında, kenarlara tutunup tırmanabiliyor ki bunun yapımcıların aklına gelmesi için altı oyun geçmiş olması biraz üzücü.

Bizden kaynaklı olmayan sorunlar nedeniyle, geriye kalan Türk oyun basını gibi biz de oyunun çok oyunculu kısmını göremedik maalesef. Bu da yapay zekâyla daha çok zaman geçirmemize neden oldu. Cortana'nın yokluğunda oyun için diyalogu takım arkadaşlarınız sağlıyor. Özellikle Locke'un ekibinde fazlasıyla konuşan ve fikir bildiren askerler görmek hoşuma gitti doğrusu. Yapay zekâ genel olarak yeterli olsa da, asla oyunu sizin yerinize bitirmek gibi cengaverliklere kalkmıyor. Siz biraz risk alıp ilerlemezseniz, takımınız da uslu uslu arkanızda durup bekliyor. Bu da özellikle tek başınızayken, düşman ateşinin % 90'ını üzerinize almanız demek. Oyunlarda dünyanın merkezi muamelesi görmeyi severim ama kurşun mıknatısı olmak bir noktadan sonra sıkabiliyor. En mantıklısı genelde takımı öndeki bir noktaya ölüme götürürken bir yandan da arkadan indirebildiğimi indirmek oluyor ki bunun da sınırları var. Düşman ateşinin sürekli sizin üzerinizde olması özellikle zayıf noktası sırtı olan düşmanlara karşı biraz can sıkıyor. Hiçbir şart altında sırtını size dönmeyen bir düşmanı sırtından vurmak tahmin edebileceğiniz üzere o kadar da kolay değil.

HALO'MUN OĞLU

Halo 5 sunduğu epik ortamlarla beni tatmin etse de, kurguladığı öykünün henüz başlarında olduğumuzu çok hissettiriyor. Muhtemelen senaryo bu noktadan sonra çok daha epik ve heyecan verici savaşlara doğru yol alacak ama bunun için 2-3 yıl beklememiz gerektiği gerçeği oyunun sonunda tatsız bir doku olarak kursaklarda kalıyor. Her şeye rağmen, serinin beşinci oyunu bana "Halo" oynadığımı hissettirdi. Dördüncü oyunda Protmethean ağırlıklı olan düşmanlara ek olarak eski dost Covenant'ların da gelmesiyle çeşitlilik fazlasıyla artmış. Bolca silah, araç ve düşman tipi derken oyun başından sonuna kadar oyuncuya yeni bir şeyler sunmayı başarıyor. Tek sıkıntım bölüm sonu canavarının oyun boyunca tekrar tekrar gelmesi oldu. Bir de çatışmalardan çok zevk alamadığımı söyleyebilirim ancak başka oyuncularla oynasam muhtemelen daha fazla keyif alabilirdim.

Xbox One sahiplerinin *Halo 5*'i oynamaması için aklıma tek bir mantıklı neden gelmiyor inanın ki. Konsolda FPS sevmiyorsanız belki bu güzide oyunu es geçmek isteyebilirsiniz ancak onun haricinde konsollara çıkan bu en eğlenceli FPS'yi atlayacaksanız Xbox One'ı da bir ihtiyaç sahibine hediye edin bari. Şimdilik çok oyunculu içeriği deneyemesek de Xbox One'ın gerçek amacına ulaşıp *Halo* makinesine dönüşmesi için bu oyunu kaçırmamanız gerekiyor.

ÇOK OYUNCULU İÇERİK NEREDE?

Microsoft'un Halo içeriği önceden sızmasın diye uyguladığı denetim programlarına basın için hazırlanan sürümler de dahildi. Online erişime imkan veren kimliklerin yapımcı ekibe iletilmesi sırasında oluşan aksaklıktan dolayı an itibariyle Türkiye ve Ortadoğu'da hiçbir oyun eleştirmeni oyunu çoklu olarak oynayamadı. Dolayısıyla bizler de iyice deneyimledikten sonra çok oyunculu içeriği önümüzdeki ay incelemeye karar verdik.





Hayır dostum, dişçi randevusunu bizden almıyorsun maalesef.

+

- Güçlü karakterler ve etkileyici senaryo
- Bol oynanış elementi
- Çok güçlü bir öykünün başlangıcı atılıyor
- Bolca epik savaş ve aksiyon sahnesi

−

- Yapay zekâ biraz pasif kalıyor
- Bazı düşmanları tek başına geçmek işkence
- Locke ve Buck dışındaki karakterler fazla yüzeysel kalmış

9

SON KARAR

Halo ve konsolda FPS seven hiçbir oyuncunun kaçırmaması gereken bir sanat eseri



Eski Transformers tasarımlarının çizgilerini görmeyi nasıl da özlemişiz!



Tür: Hack & Slash **Yapım:** Platinum Games **Dağıtım:** Activision **Dijital Fiyatı:** 65 TL (Steam), 79 TL (PS Store) **Yaş:** 7+ **Dahası için:** transformersgame.com

TRANSFORMERS *DEVASTATION*

RAMPALARIN USTASIYIM, KOMBOLARIN HASTASIYIM! -ERİM BİLGİN

İşte bu, sevgili okur. Lütfen bu incelemeyi okurken internetten bu oyunun dövüş müziklerini arkaplana aç ki *Transformers* isminin onlarca yıl bekledikten sonra nihayet tüm absürtlüğü, enerjisi ve patlayıcılığıyla ifade edildiği **Platinum Games** imzalı şaheserin, bünyede bıraktığı etkiyi sana biraz daha iyi aktarabileyim. Herkesin nefret ettiği saçma sapan Michael Bay filmleri ve bunların para odaklı berbat oyunlarından sonra, *Transformers* markası için nihayet doğru bir karar çıktı ve serinin ciddiyetten uzak, zıpır bir temaya daha çok yakıştığı fark edilerek elimizdeki oyun Platinum'un hiperaktif ellerine teslim edildi. Sonuç? Otuz fincan kahve koyun, soundtrack'i açın ve yumruklarınızı sıkın, uzun süredir bu kadar adrenalin yüklü bir oyun oynamadığınıza eminim.

AŞIKSAN VUR SAZA, AUTOBOT'SAN BAS GAZA

Konudan bahsedelim mi? Elbette hayır. Ne olabilir ki zaten konu, çılgınca bir tahminde bulunmanızı istesem? Elbette Megatron ve çetesi yine dünyayı yok edip tüm organik hayatı silerek yerine kendi robot imparatorluğunu kurmak istiyor, Optimus Prime ve silah arkadaşları da onu durdurmak zorunda. Platinum adından alışık olduğumuz üzere, elbette bu defa da konu yalnızca hikâyeyi bir dövüş sahnesinden ötekine ilerletmek için var, ve eksikliğini gerçekten hissetmiyorsunuz. Yine de baştan uyarayım: Eğer aradığınız oyun, entrika ve felsefi temalarla dolu derin bir hikâyesi ve zengin karakterleri olan, ustaca yazılmış bir senaryoysa *Transformers: Devastation*'la vakit kaybetmeyin. Diğer yandan, eğer çocukluğunuzun bir parçasını Transformers'la aynı karede anıyorsanız, orijinal serideki robotların, seslendirmeleriyle birlikte tıpatıp aynen geri döndüğünü görmek acayip hoşunuza gidecektir.

Devastation, yalnızca ve yalnızca bir tek şeye odaklanmış durumda: Hızlı, reflekse dayalı, tatmin edici, yüksek oktanlı dövüş mekanikleri. Ve bu defa Platinum gerçekten eski oyunlardan hatırlayacağımız oyun felsefesini köküne kadar geri getirmiş. Uzun süredir bir oyunu oynarken bu kadar hiddetlenip, saatlerce takıldığım boss'ları nihayet yendiğimde, boğazımda damarlarla ekrana tükürükler saçarak "İŞTE BU OĞLUM BE, İŞTE BU LAN, RAAAAAAĞĞĞĞ!" diye öğürdüğümü hatırlamıyorum.



Yemişim lazerini, ben Cybertron çocuğuyum.



SÖZDE CİDDİYETİYLE BATIŞ SERGİLEYEN OYUNLARDAN SONRA TRANSFORMERS, TAM GAZ BİZLERLE!

Bu güzel bir görüntü değil belki ama çok iyiye işaret. *Devastation* neden burada olduğunuzu biliyor. Uzun bir gündü, çok yoruldunuz, sıkıldınız ve camdan dışarı bakıp şu yağmurlu havayı gördüğünüzde içinizden bu koşullardaki her insanın içinden geçenler geçiyor: Kamyona dönüşebilen bir robot olup, galaksiler arası yok edici sibernetik yaşam formlarının ağzına ağzına vurmak. Burada beyazperde versiyonlarında gördüğümüz, olgunlaşmaya çalışan fakat beceremeyen Michael Bay yapımlarının tam tersi yöne gidilerek, çocuksuluğun heyecanı tüm ihtişamıyla sergilenmiş.



Her savaştan sonra tekrar nasıl inşa ediyorlar abi bu şehirleri?



DEMİR GİBİ KOLLARIM, HİÇ AFFETMEM SOLLARIM

Kontrol edebildiğiniz ve hangisini seçtiğinize göre hikâye boyunca karşınıza çıkan diyalogları belirleyen beş Autobot'unuz ayrı ayrı efsane. Her birinin kendi saldırıları, kullanabildiği özel silahlar, dönüştüğü araçların artı ve eksileri, ve bahsettiğimiz gibi, bambaşka diyalogları var. Bölümler içerisinde aklınıza esip de karakter değiştirmek isterseniz, bunu yapabileceğiniz belirli alanlar var, bunlardan geminize geri dönerek eşya ve karakter gelişimlerinizi yapıp başka bir Autobot seçebiliyorsunuz.

Devastation daha önce de dediğim gibi sadece dövüşlere odaklanıyor. Geçmişindeki benzer projelerinden aldığı dersleri bir kez daha bir araya getiren Platinum, bu sefer dövüşlerdeki enerji derecesini sonuna kadar açmış. *Devastation* son derece hızlı, yıkıcı, sizi kıldan tüyden detaylarla uğraştırmayan, sımsıkı oynanış mekanikleriyle dolu. Bu defa *Metal Gear Rising*'deki gibi hassas hedef alma anları veya *Bayonetta*'daki uzun ve zıpır ara videolarla uğraşmayacaksınız. *Devastation*'da menzilli saldırılar, karakterinizi ve silahlarınızı geliştirebildiğiniz sıkıcı menüler ve az da olsa bir hikâye var, fakat bunlar son derece minimal ve hepsinin, her zaman size söylemek istediği tek şey, "HADİ ARTIK, İŞİNİ BİTİR DE BİR SONRAKİ ÇATIŞMAYA GİDELİM!"

Ve o çatışmalar art arda yağıyor üzerinize. Oyunun ritmi genel olarak tutarlı ve tatmin edici: Her bölüme başladığınızda, yaklaşık 1-2 dakika son derece basit platform engellerinden geçtikten sonra önce aynı anda saldıran birkaç küçük robotla, ardından büyük bir boss'la, ardından küçük düşmanlardan yardım alan büyük boss versiyonuyla savaşıyor ve her bölümü fazla ölmezseniz ortalama 1-2 saat içinde bitiriyorsunuz. Dediğim gibi, çatışmalar ardı ardına geliyor ve her boss dövüşü kendi başına bir şaheser. Oyunda canınız kendi kendine dolmadığı için, sürekli etraftaki kutuları ve düşmanları parçalayarak içlerinden çıkan canları toplamak zorundasınız. Fakat oyunda ilerledikçe bu can paketlerini bulmak iyice güçleşecek ve dövüşlerde canınızı doldurma imkânınız neredeyse kalmayacak. Bu bir yandan, nispeten daha zor olan boss dövüşlerinde delirme sebebi ama bir yandan da aslında yakınmak için pek de geçerli bir sebebiniz olmadığını her zaman biliyorsunuz. Sonuçta eşyalarınız arasında sağlık kiti olsun olmasın, her boss dövüşüne canınız dolu başlıyorsunuz ve teoride her düşmanı burnunuzdan makine yağı dahi gelmeden yenmek mümkün.

Nostaljik oyun tasarımı konsepti bununla da kalmıyor. *Devastation*, aynı zamanda modern oyunlarda artık genelde affedilmeyen bir içerik dağıtımı sergileyerek, oyunu çizgisel bir ilerleme mantığından çıkarmış. Çoğu modern oyunda, artık bir oyunu "%100'lemek" demek, devasa haritalarda saatlerce dolaşıp ufak tefek anlamsız görevlerle ve toplanacak objelerle ilgilenmek demek oluyor. *Devastation*'da ise durum bu değil. Toplanacak birkaç şey var elbette ama klasik Platinum yaklaşımından nasibini almış olan *Devastation*'da, oyunu tam olarak bitirmek demek; aynı bölümleri tüm zorluk seviyelerinde geçmek, rekor kombolar yapmak, bitmek bilmeden akın akın gelen düşmanlara karşı uzun süre boyunca direnmek demek. Bu tür bir yeniden oynanabilme tarzı herkese göre değil ama oyunların mekaniklerini derinlemesine anlayıp, oyunu "bitirmek"ten ziyade, oyunda "ustalaşmak" isteyenlerin daha çok hoşuna gidecektir. Seçebildiğiniz beş farklı zorluk seviyesi ve sayısız geliştirmeyle *Transformers: Devastation*'dan uzun müddet içerik çıkarabilirsiniz. Zaten unutmayın, bu oyunu hikâyesi veya yan görevler için değil, harika dövüş mekanikleriyle reflekslerinizi çalıştırmak için edineceksiniz. Burada beğenecek çok çeşitli şey bulamayabilirsiniz ama iyi olan birkaç şey, fazlasıyla iyi.

FRENE BASMA İZ OLUR, GÜZELLERDE NAZ OLUR

Oyunu incelerken, hakkında karar vermekte en çok zorlandığım boyut bu oldu sanırım. Oyunun görsel tarafından bahsediyorum. Şimdi en önceden, dövüşler sırasında görülen saldırı ve patlama efektlerinin son derece yerinde olduğunu ve oyuncuyu salyalar saçtıracak derecede gaza getirmede gayet etkili olabildiklerini onaylayayım ki karışıklık olmasın. Fakat bunun dışında, oyunun görsel tarafından pek memnun olduğumu söyleyemeyeceğim. Tamam, klasik birinci nesil Transformers tadını tutturmak istemiş olabilirler, fakat bana bu nedense bir bahaneymiş gibi geldi. Görseller olmaları gereken basitlikte, fakat görsel tasarımlarda ciddi bir sıkıcılık problemi var. Devastation çizgi filmlere benziyor ve hafif görsel yükü sayesinde düşük sistem gereksinimleriyle yırtıyor, fakat karşınıza çıkan ortamlardan karakterlere, hiçbir şeyin tasarımı sizi hayret içinde bırakmayacak. Özellikle haritaların çoğu fazlaca yeniden kullanılmış ortam objeleriyle dolu, ve hiçbiri daha önce görmediğiniz bir tasarıma sahip sayılmaz.

+

- Delicesine zevkli dövüşler
- Saçmalamaktan korkmayan epik Platinum tavrı
- Fazla iyi müzikler

−

- Grafikler banal ve basit duruyor
- Uçan düşmanlarla çatışmak biraz sıkıntılı
- Menzilli silahlar düzgün yapılabilirdi

8

SON KARAR

Hızlıca açılıp, daha hızlı oynanıp, en sonunda bir yerde takılınca Alt+F4 ile daha da hızlı kapatılan, adrenalin tutkunu bir oyun. Bir göz atın derim.

inceleme

win

Tür: Strateji **Yapım:** Limbic Entertainment **Dağıtım:** Aral **Kutulu Fiyatı:** 117 TL **Dijital İndirme:** Playstore (115 TL)
Yaş Sınırı: +12 **Dahası İçin:** mmh7.com



BU OYUN YOKMUŞ GİBİ DAVRANSAK OLUR MU?

-ÖMER AKDAĞ

Ara sahnelerde 3 boyutlu modellemeler var ama animasyon yok. Oyunun sıkışık zamanda bitirildiğine dair bir işaret?







Ortaokul zamanları. Ya gidip bilgisayar salonlarında (internetsiz internet kafe) *Worms*, *Carmageddon* falan oynuyorum ya da Playstation'lı mekânlarda *Winning* atıyorum. Gözüm arada bir ortamdaki abilerin tek bilgisayar başında hep beraber oynadıkları oyuna takılıyor. Dümdüz haritalarda bir tane at koşturuyor, savaşlarda yaratıklar birbirine sırayla vuruyor falan... O yaşlardaki arkadaşlar kızmasın, insan o dönemde az çok kılkuyruk oluyor. "Bu ne salak oyun yea, niye sırayla vuruyor ki bunlar, çok saçmaymış mihmihmih..." Abiler de herhalde böyle mal mal yorumlardan sıkılmış olacaklar, en ufak tepki bile vermiyorlar, kendi kendime eblek eblek güldüğümle kalıyorum.

Sonra bir ara o abilerden biri evde oynayayım diye bana oyunun CD'sini uzatıyor. "Oynamam ya, beğenmedim, bilmem ne, şudur budur" derken giderken alıyorum CD'yi yanıma. *Need for Speed*'dir, *Half-Life*'dır, grafikleri nedeniyle "daha üst seviye" olarak algıladığım oyunları çalıştırmayan makineme kuruyorum aldığım CD'yi. Sonrasını tahmin edersiniz... Zaman kavramını kaybetmeler, fark etmeden doğan güneşler, okuldan eve koşarcasına gelmeler, yıllarca yapılan muhabbetler...

Çok sonraları fark edecektim; *Heroes III* CD'sini aldığım o gün hayatımdaki kırılma anlarından biriymiş. Ne yapayım, ben de hayatındaki kırılma anları bir oyun CD'si ile olabilen böyle sıradan bir adamım. Evde kırık dökük bir bilgisayarım, NES çakması atarim hep olmuştu ama hiç "oyun insanı" hissetmemiştim kendimi. Oyunların hayatımda merkezi bir yere yerleşmesi; bana çok şey öğretecek, çok şey yaşatacak nice oyunla tanışmama neden olacak kapının açılması o gün gerçekleşti, Oyungezer'de yazmaya doğru giden yolun ilk adımı o gün atıldı sanıyorum. Hep kelebek etkisi işte bunlar...

Heroes serisine olan duygusal bağım hep yoğun olmuştur o yüzden. Ama bakın, *Heroes III*'e demiyorum, *Heroes* serisine diyorum. O kimsenin beğenmediği *Heroes IV*'ü acayip sevmiştim. Tamam, savaşları başarısızdı, bir sürü iyi fikir iyi uygulanamamıştı ama ana harita atmosferi olsun, karakter geliştirme derinliği olsun beni benden almıştı. *Heroes V* zaten şahaneydi. Hele o birim tasarımlarına halen hayranlıkla bakarım. *Heroes VI* da sevilmez genelde ama sonradan toparlayıp çok güzel bir hale gelmişti, onun da yeri bir şekilde ayrıdır. *Heroes VII* ise... Hmm... Nasıl diyeyim... Ya ben galiba hayatımda ilk defa bir *Heroes* oyununa yakınlık duyamıyorum...

Laf salatasını geçip oyundan bahsetme zamanı geldi de geçiyor sanırım. *Heroes*'la alakasızlar için en baştan başlayalım o halde.

Bİ' SEN VUR, Bİ' BEN VURAYIM

Efendim *Heroes*'larda oynadığınız iki alan olur; birisi ana harita, birisi savaşlar.

MIGHT & MAGIC DERKEN?

Ben herkes bilmek zorundaymış gibi konuşuyorum ama eski bir marka sonuçta Might & Magic. Yabancısı olabilirsiniz. 1986'da Jon Van Caneghem'ın kendi başına yaptığı ilk Might & Magic oyunu, RYO'ların tarihinde çok önemli bir yere sahip. Yedinci oyuna kadar da sürekli daha iyiye giden ve iyice efsaneleşen bir seriye dönüştü Might & Magic. Heroes, Might & Magic serisinin bir yan oyunu olarak çıktı ve hatta Heroes III'le beraber asıl serinin popülerliğini bile katladı.

Gel zaman git zaman yayıncılar, değişen oyun dünyası, şudur, budur derken Might & Magic serisi çöktü ve Caneghem'ın kurduğu yapımcı stüdyo New World Computing iflas etti. Might & Magic markasını Ubisoft aldı. Kendisine yeni bir evren yazdı.

UBISOFT'UN YAPTIĞI REBOOT İLE SENARYO TÜM HEYECANINI KAYBETTİ, AMA BENİM HEROES SEVGİM BİTMEDİ.



Oyunun sanat çalışmaları Heroes mirasını kurtarmaya yetmiyor.



Bıktım ya şu yeşil kutuları görmekten!



Ana haritada beraberindeki orduları da temsil eden kahramanınızı yönetir, kalenize gider bina yapıp adam falan basar, etrafta dolaşır hazine, maden vs. toplarsınız. Savaşmanız gerektiğinde de ordularınızı hareket ettirir, saldırtır; kahramanınızın büyülerinden, yeteneklerinden vs. faydalanırsınız. Ve tabii kendisi bir sıra tabanlı strateji oyunu. Ana haritada da savaşlarda da satranç misali bir siz, bir rakibiniz, sırayla oynarsınız. Doğal olarak öğrenci değilseniz oynamanız kolay olmayabilir. Bir tanıdığınızdan okuldan sıra getirmesini rica edersiniz artık. *(Çıt sesini duydunuz mu? Bu espriyle Ömer'in hayatında yine bir şey kırıldı :) -Serp.)*

Aslında her zaman bir *Heroes: Total War* oyunu hayal etmişimdir. Düşünsenize ana haritada klasik *Heroes* tarzında oynuyorsunuz ama savaşa girdiğinizde bütün o iskeletler, unicornlar, vampirler, ejderhalar, melekler falan gerçek sayılarıyla gözlerinizin önünde ve gerçek zamanlı olarak yönetilebiliyor... Sıra tabanlı sistemi sevmediğimden falan değil de işte insan istiyor ne yapalım... *Total War: Warhammer* bir yere kadar doldurabilir umuyorum ki o boşluğu.

GELİN KARDEŞ KARDEŞ OYUN YAPALIM

Benim de muhabbet edesim varmış yalnız, bir türlü geçemedim *Heroes VII*'ye. *Heroes VII*'den bahsetmeden önce biraz geliştirme sürecine değinmek gerekiyor (bak hâlâ...). Değinmek gerekiyor çünkü bu konuda çok üzdü *Heroes VII* çoook... Geçen yılki Gamescom'da duyuruldu *Heroes VII*. *Might & Magic X: Legacy*'yi yapan nispeten tecrübesiz Limbic Entertainment tarafından geliştirilecekti. Limbic de dedi ki "Tamam tecrübesiziz eyw ama gelin bizimle fikirlerinizi paylaşın, serinin hayranlarının hayalindeki oyunu yapalım". Böylece **mmh7.com** diye bir site açıldı. Burada oyuncuların fikirleri değerlendirilecek, üzerine tartışılacak, çeşitli oylamalar yapılıp oyunun şekillenmesi sağlanacaktı. Ne kadar da tatlı bir hikâye değil mi?

Yapımcı Limbic'ten mi kaynaklıdır, yayıncı Ubisoft'tan mı kaynaklıdır bilemiyorum ama işler pek öyle yürümedi. Mesela şu oylamalar... Örneğin elf kalesi Sylvan mı yoksa bataklık kalesi Fortress mi oyunda olsun diye oylama yapıldı. E, sonuç en baştan belli değil mi? Sylvan kazandı elbette. E ama ikisi de olsun? Yok. Benzer sebeplerle cüce kalesi ve şeytan kalesi de yok oyunda. Niye olmasın ki hepsi? Çeşitlilik iyi bir şey değil mi? Hani önceki oyunların zaten sunduğu bir şey bu çeşitlilik, yapması o kadar da zor olmasa gerek? *Heroes* bu sonuçta, büyük bir marka, bütçeniz abartı olmasa bile o kadar da kısıtlı değildir. Koskoca Ubisoft yok mu arkanızda? Ah Ubisoft... Sana da sıra gelecek. Az bekle... (Bu arada lafı açılmışken, oyunda bulunan 6 kale şöyle: İnsan kalesi **Haven**, büyü kalesi **Academy**, undead kalesi **Necropolis**, barbar kalesi **Stronghold**, elf kalesi **Sylvan** ve kara elf kalesi **Dungeon**).

Oyuncuların fikirlerini önemseme mevzusuna gelirsek; tamam, bahsettiğim site "*Heroes III* gibi olsun yeter" minvalinde altı çok dolu olmayan bir sürü yorumla doluydu ama öne çıkan ve topluluğun çoğunluğu tarafından desteklenen son derece akıllıca yapılan yorumlar, gayet mantıklı öneriler de hiç az değildi. Peki sonunda ne oldu? Hiçbiri önemsenmedi.

Hani kesin konuşmayayım, kafadan uyduruyorum burada ama olayın ne olduğu o kadar belli ki... Ubisoft'tan bir pazarlama yetkilisi Limbic'e geldi ve dedi ki "Hacı başkan siz bir site açın, burada insanlar yorum falan yapsın, oyunun geliştirilmesine katkıda bulunuyoruz zannetsinler, 'oyuncular için oyuncular tarafından' diye şanımız yürüsün". Yani bu sitedeki araba dolusu beğeni ve olumlu yorum almış onlarca önerinin hiçbirinin sallanmaması konusunda başka ne düşünebilirim ki? Bir de ben bu siteyi takip eden bir katılımcı da değildim, uzaktan ve kısmen gözlemledim olan biteni. Topluluğun önde gelenlerinden olup o kadar düşüncemin vesaire sallanmamış olmasının yaratacağı sinir bozukluğunu hayal edemiyorum. Kısacası bu "oyuncular için oyuncularla birlikte" mevzusu tamamen yalan olmuş durumda. Limbic kafasınca takılmış.

PARÇA-BÜTÜN

Öff laf soka soka hararet bastı. Müsaadenizle şurada bir gerilip gevşemek istiyorum. Inngggghhh.. Hımmghh.. Oh... Ya güzel oyun aslında *Heroes VII* ^_^ Ama şöyle bir sıkıntısı var (rahatlayamayan adam!); hani "bütün, parçaların toplamından daha fazlasıdır" derler

BİR KALE, İÇİNE GİRİP ZAMAN GEÇİRMEDİKÇE NEYE YARAR? TAMAM ŞAHANE OLMUŞ AMA GÖRMÜYORUZ Kİ...



Oyundaki en güzel görüntüler kaleler. Keşke daha çok içli dışlı olabilseydik...

JON VAN CANEGHEM

Heroes demişken Jon Van Caneghem'e de bir saygı duruşunda bulunmadan geçmek istemedim. İlk Might & Magic'i, Heroes'un atası King's Bounty'i ve de tabii Heroes'u yaratan üstün insan Caneghem, Ubisoft'un yaptığı Might & Magic'lerde rol almıyor maalesef. En son iptal edilen online Command & Conquer oyununda çalışıyordu. Sonrasında kayıplara karıştı. Onun dokunuşunun olduğu bir Might & Magic ya da Heroes oyunu görmeyi kim istemez? Ama zor tabii, umutlandırmayayım durduk yere.

ya. İşte *Heroes VII* parçaların toplamından daha azı olmuş.

Parçalara bakalım mesela... Ana harita atmosferi bir *Heroes* oyunundan ve fantastik bir dünyadan bekleyebileceğiniz güzellikte. Rakip kaleyi ele geçirdiğinizde madenleri tek tek almak zorunda kalmamak, kalelerden ileri mevkilere yollanabilen ordu dolu karavanlar, kaleye ışınlanma imkânının yeterince kolay olması gibi dokunuşlar yerinde.

Birim tasarımlarında enteresan şeyler denenmiş. Minotaur, vampir, harpy, cin gibi klasik birimler bolca var ama çoğunda bir yaratıcılık kokusu da var. Cinler mesela oryantal tatta dişi yapılmış, vampirlerde Gabriel Belmont esintisi var... Cabir, Landsknecht, Moon Doe gibi fantastik eserlerde çok karşımıza çıkmayan ilginç birimlerle de oyuna bayağı bir renk katılmış. Birim seçimlerini ve birimlerin genel olarak görsel tasarımlarını çok beğendim doğrusu (bir *Heroes V*'tekiler kadar olmasın).

Oyunun RYO esintileri de hiç fena değil. Önceki *Heroes*'ların çoğunun aksine karakter geliştirmede şansa yer yok. Her karaktere açık onlarca yetenek var ve doğru ön koşullara sahipseniz istediğinizi seçebilirsiniz. Ayrıca eski *Heroes*'larda bariz bir şekilde işe yaramayan yetenekler olurdu ve onu seçmek zorunda kaldığınız zaman lanet ederdiniz. Burada hakikaten "bu işe yaramaz" dediğim bir şey olmadı. Hangi yeteneği seçsem aklım seçmediğimde kaldı.

Ve kaleler... Yani 6 fraksiyonumuz... Bir *Heroes* oyununda her kalenin hem apayrı bir atmosfer hem de apayrı bir oynanış sunması çok çok önemlidir. *Heroes III*'ü efsane yapan niteliklerin başında bu konuda mükemmel olması gelir. *Heroes VI*'nın çuvalla eleştiri almasının ve güncellemelerle yapılan ilk şeyin kalelerin adam edilmesi olmasının sebebi de budur. Anlamsız gelebilir ilk başta ama şöyle söyleyeyim; o gün ölü hissediyorsanız Necropolis seçersiniz, o gün doğaya yakın hissediyorsanız Rampart seçersiniz... Bu karşıdan saçma gelen cümleyi özellikle *Heroes III* oynayanlar iyi anlamıştır.

Heroes VII'de bu durum biraz karışık. Aşırı ayrıntı bir analiz gibi görünecek ama bence önemli, lütfen sabredin. Öncelikle söylemem gerekir ki kalelerin tasarımları mük-kem-mel! Dungeon klostrofobik hissettiriyor, Sylvan içinizi rahatlatıyor, Necropolis yaşanacak yer değil... Kaleler *Heroes III*'ten bile daha iyi diyebilirim, o derece. Ama şu var; bu kalelerin atmosferini içinize çekebilmek için en temel olarak ne yapıyor olmanız gerekir? O kalede, o manzarada zaman geçiriyor olmanız gerekir. Ancak oyunda ana haritadan kaleye bina dikme ekranına direkt geçebiliyorsunuz. Oradan da adam üretme ekranına direkt geçebiliyorsunuz. Kalenizin alt sayfalarındaki bütün ekranlarda ordunuzu görüp düzenleyebiliyorsunuz. Evet, kabul ediyorum, bunlar hep oynanışı kolaylaştıran dokunuşlar ama kalenizin ana ekranında hiç zaman geçiremiyorsunuz ki bu durumda? Menülerde takılıp çıkıyorsunuz. Hadi diyelim ki bunu önemseyen bir oyuncusunuz ve her birimin vesairenin binasına esas kale görünüşünden girip çıkmak istiyorsunuz. Fare imleciyle, ilgili binanın üzerine geldiğiniz zaman doğru yerde olduğunuzu gösteren bir uyarı yok. Binada oranın tıklanabilir olduğunu gösteren bir ibare yok.

Diyeceksiniz ki "Yaw binanın üzerine geldiğinde binanın yanıp sönmemesi bu kadar mı önemli? Hem ne güzel ordumu bilmemne ekranındayken bile kolayca düzenleyebiliyorum!"



MIGHT & MAGIC TARİHÇESİ

Şimdi karakter sınırını zaten über aştığım için Serpil ve Sarp'tan küfür yiyeceğim ***(deme öyle, seviyoruz seni -Sarp)*** bu yazıda koskoca Might & Magic tarihçesini anlatmamı beklemeyin. Ama müsaadenizle sizi eski bir sayımıza, Dishonored kapaklı Eylül 2012 Oyungezerine davet ederim. Orada bayağı bir şey karalamıştım.



Önemli işte! Oyundan 6 farklı tat değil de yalnızca tek bir tat aldığınızı fark ettiğiniz zaman bu dediklerim aklınıza gelir.

Bu arada kaleler deyince Sylvan'ın müziği aklıma geldi. Aşmış orkestral müzikler de *Heroes* serisinin vazgeçilmezi elbette. Tam teknik açıklamasını yapamayacak olsam da *Heroes VII*'nin müzikleri eskilere nazaran daha az "epik", daha "gündelik" modunda. Biraz daha tıngır mıngır yani ama yine mükemmeller. Değişik bir müzikal tarz seçmiş ve başarılı olmuşlar. Sylvan müziğinin özellikle aklıma gelmesinin sebebi de Türkiye doğumlu bir vatandaş olmam. En azından mmh7.com'daki Sylvan sayfasından o müziği dinlemenizi öneririm, yanına bir ufak açasınız gelebilir. Elflere böyle bir müziğin yakışabileceğini hiç düşünmezdim.

VAR MI YA BU ASHAN MEVZULARINI SEVEN?

Azıcık da hikâyeden bahsedeyim. Aslında *Heroes* dendiğinde hikâyeyi çok da önemsemem. Genelde tek atımlık haritalarda kasmayı severim ama onların sayısı biraz az maalesef. Eliniz elbet Campaign sekmesine gidecek.

Ubisoft'un, *Might & Magic* markasını ele geçirdiğinde yaptığı ilk şey reboot oldu. Yani bütün geçmiş oyunları bir kenara bırakarak kendisi yeni bir dünya yaratmayı tercih etti: Ashan. Ama adı sizi yanlış yönlendirmesin, bu dünyanın aşmış bir tarafı yok, eski lore kesinlikle daha güzel. O eski lore'un suyu çıkmıştı, kabul ediyorum ama yerine gelen bu Ashan lore'u *Might & Magic* sevenleri o kadar da tatmin etmedi.

Heroes V'te Griffin İmparatorluğu'nun dağılmasına ve yeni Unicorn İmparatorluğu'nun kuruluşuna şahit olmuştuk (isimler bile dandik). Sonraki oyunlarda ise Unicorn'un hikâyesi değil Griffin'in geçmişi işlendi. *Heroes VII*'de de *Unicorn out, Griffin in* demişler ve *Heroes V*'teki olayların 100 yıl öncesi işleniyor. Dük Ivan, tahtta hakkı olan ama tahttaki rakibinin psikopat olduğunu bile bile "ya savaşmasak mı, kim uğraşçak, ben ufak ülkeme çekileyim, suya sabuna dokunmayayım" kafasında olan bir arkadaşımız. Etrafında da her fraksiyondan ona "suya sabuna dokunmazsan pis kokarsın" diyen birer kişi var. Her biri Ivan'ı savaşa gitmeye ikna etmek adına ırkının geçmişine ait birer hikâye anlatıyor ve biz de o geçmiş hikâyelerini oynuyoruz. Bu direkt olarak adım adım ilerlemeyen, masalsı hikâye anlatımı aslında oldukça tatlı. Bu tip oyunlardan alıştığımızın dışında bir hava sunuyor. Sunuyorumsu... Sunabilirdi... Sunuyorumtrak... Sunuyor olabilirdi... Durun durun, az sonra fena dalacağım oyuna.

Onun öncesinde şu parçaların toplamından az olma mevzusunu açıklığa kavuşturmak gerekirse... *Heroes VII* iyi bir oyun amma ve lakin işte maalesef biraz... karaktersiz bir oyun. Ana harita atmosferi güzel ama önceki oyunlardan çok da ayrışmıyor. Birim tasarımları yine çok güzel ama olağanüstü bir durum yok. Karakter geliştirme kısmı bayağı başarılı ama bir *Heroes IV*'ünkü kadar da özgün değil. Özellikle geçen ayki *Dragon Age: Inquisition* yazımı okuyanlar bilir, yenilik konusunda o kadar da takıntılı bir oyuncu değilim. Ama arkadaş bu oyun da önceki *Heroes*'ların derlemesi gibi bir şey yahu. Ne bileyim, "yeni *Heroes* illa *Heroes III* gibi olsun" diyen oyunculardan da değilim ama savaş ekranı mesela *Heroes V* ve *VI* ile aynı. *Heroes III*'ün o çok talep edilen altıgen yapısı hâlâ yok. Varsa yoksa dörtgen. Hadi dörtgenlerden kurulu savaşlar yaptınız, enteresan şeyler yapın da yeni bir hissiyat alalım.



Ya ne kadar kızsam da atmosferin en azından beni çektiği konusunda dürüst olmam lazım.

Might & Magic Heroes VII



En azından konu büyüler olunca geriye gitme yaşanmamış. Ama sıra ekranında bolca bug'a denk geldim.

mmh7.com

Bir ayrıntıya dikkat çekmek istiyorum. Hani yazıda bahsettiğim mmh7.com var ya... Oyunu geçtim orası bile düzgün çalışmıyor! Bir yere tıklıyorsunuz hiçbir şey olmuyor, bir yere tıklıyorsunuz "yapım aşamasında" diyor, bazı birimlere "duyurulacak" diyor... Lan oyun çıktı aloooo!

Yok! Cidden savaşlar *Heroes V* ve *VI*'da nasılsa burada da üç aşağı beş yukarı aynı! *Age of Wonders III*'te gördüğümüz savaş ekranlarını *Heroes*'da görme ihtimalini ummaya cesaret bile edemiyorum zaten.

Heroes VII'de önceki *Heroes*'ların en üstün özellikleri de toplanmamış. Dediğim gibi *Heroes IV*'ün karakter geliştirme sistemi gibi bir şey değil *Heroes VII*'deki. *Heroes V*'e genişleme paketleriyle birimlere ikinci geliştirme seçenekleri gelmişti ve inanılmaz bir stratejik derinlik sağlanmıştı. Burada? Yok! Hadi hiçbiri olmasın, alışıldık sistemle şahane bir hikâye anlatsın. Kötü olmasa da hikâye de sıradan.

İşte bu sıradanlık canımı sıkan. Hani bilmeyen, sadece *Heroes III* ve *IV* oynamış bir adama önce *VII*, sonra *V*, sonra *VI* oynatın, sıralamanın yanlış olduğunu fark etmez bile. Hani saçma sapan bir oyun değil *Heroes VII*. Derli toplu, düzgün tasarlanmış bir oyun ama yaratıcılıktan, özgünlükten, yeni bir tecrübe sunmaktan o kadar uzak ki...

Yalnız bir özeleştiri yapmak gerekirse ben biraz fazla duygusal davranıyorum. Hiç *Heroes* oynamamış olanlar olabilir aramızda. Her şeye rağmen inanın bana *Heroes VII* iyi bir oyun. Şu oyun var ya! En az 7 puanı hak ediyor! Hiç *Heroes* oynamamışsanız hiç beklemediğiniz derecede sarabilir, hayatınızın oyunu olabilir. Olabilirdi... Olabilirdimsi... Olabilirdimsintrak...

Peki bu oyun neden benim gibi bir *Heroes* hastasından hak ettiği 7 civarı bir puanı alamadı! Çünkü... Adamların yerine ben utanıyorum yahu burada... Çünkü oyun **oynanmıyor!**

Arkadaşlar, farkında olmayanlarınız vardır, tekrar edeyim; bu oyunun yayıncısı **o** firma...

UBISOFT...

Yani insan düşünüyor, "*Unity*'de, *The Crew*'da falan o kadar eleştiri aldılar, hadi *Heroes III HD*'nin genişleme paketleri olmadan abartı paraya satılmasını da görmezden geleyim, bir ders çıkarıp kendilerini toparlamışlardır herhalde, hem *Syndicate*'e iyi derler..." Yok öyle bir şey! Ubisoft yine bildiğimiz Ubisoft. Marka değeri falan umurlarında değil, iyi çalışan bir oyunun sıradaki oyun için de yatırım anlamına geleceğini, oyuncuların yapacağı ön siparişleri falan düşünmüyorlar. Saçma geliyor biliyorum ama düşünmüyorlar işte! *Heroes VII* tam bir bug cenneti!

"Yapımcı Limbic'in hiç mi suçu yok" diyeceksiniz. Bilmiyorum, özellikle önceki sayfalarda bahsettiğim yorumların önemsenmemesi durumunda suçu vardır elbette ama bug'lar konusunda emin değilim. Stüdyo ne olursa olsun Ubisoft'un yayıncılığını yaptığı oyunların bug'lı çıkmasında bir bit yeniği var. *Heroes VI*'nın Black Hole tarafından yapıldığını ve yine bol bug'lı çıktığını hatırlatırım.

Öyle ki, şu oyunun senaryo modunu bitirerek bu yazıyı yazmayı çok istedim. Önce Necropolis senaryosuna başladım, beş haritanın üçüncüsünde bug oldu, bitiremedim. Sonra Haven'ı bitirdim. Sonra Academy'e geçtim, dört haritanın ikincisinde bug oldu, onu da bitiremedim. Sonra zaten 10 küsur GB'lık olan oyuna 3GB'lık hayvan gibi bir yama geldi, "oyunu bitirilemez kılan hataları giderdik" dendi. Tekrar açtım bug olan Academy haritasını baştan oynadım, yine bug oldu. Eh, artık pes ettim ben de.

Bir de hesapta bu oyunun multiplayer'ı var ki o hiç oynanamaz durumda. Aman diyeyim. Yalan olmasın, tek atımlık senaryo dışı haritalarda hataya denk gelmedim ama güvenemiyorum da şimdi. Ne zaman patlayacağı belli olmaz. Sırada hangi birimin olduğunun yanlış gösterilmesi, hamle yapmamış kahramanın hamle yapmış görünmesi ve bunlar gibi oyunu patlatmayan ama can sıkan onlarca hataya hiç girmeyeyim bile. 3GB'lık yama sonrasından bahsediyorum hem de. Yani ben şimdi bu oyunu size nasıl önereyim?

Heroes VII kendine has bir oyun tecrübesi sunmayı kesinlikle başaramıyor ama hani *Heroes* serisinin o kendine has müthiş bir hissi vardır ya, ona ihanet ettiğini söylemek de ayıp olur. Yine açıp saatlerin nasıl geçtiğini anlamadan oyuna gömülebilirdiniz... eğer ki bu kadar bozuk olmasaydı... Siz açın eskilerden birini onayın. Ortamı germeye gerek yok.

+

- Bildiğimiz, sevdiğimiz Heroes hissi
- Kaleler çok şık
- Birimler de öyle
- Oyuna akıcılık kazandıran zekice dokunuşlar

−

- Oyunu oynanamaz kılacak derecede feci bug'lar
- Kendine özgü bir hissi yok
- Özellikle savaşlara taze bir yaklaşım şart

5+

SON KARAR

Sıradan da olsa, karaktersiz de olsa Heroes sonuçta. Oynayabilene.

Tür: Sıra Tabanlı Strateji **Yapım:** Firaxis **Dağıtım:** Aral **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 120 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: civilization.wikia.com/wiki/Category:Rising_Tide

CIVILIZATION: BEYOND EARTH RISING TIDE

"OYUN FİYATINA DLC ALMA ZAMANI!" -NURETTİN TAN

Civilization: Beyond Earth çıktığında gelen ilk eleştiri dalgası oyunun normal *Civilization*'dan pek farklı olmadığı üstüne kuruluydu. Evet araştırma ağacı biraz değişmiş, atmosfere uydu yollama eklenmişti ama temelde (ben de) oyunu oynarken aslında *Civilization*'da yaptığım şeyleri tekrarladığım hissinden kurtulamıyordum. Birimlerin ve yapıların ismi ve grafikleri değişmiş, oyun geleceğe taşınmıştı o kadar. Zaman içerisinde bir ek paket çıkacağı belliydi ve **Firaxis** bizi şaşırtmayarak köklü değişiklikleri ek paket *Rising Tide*'la oyuna dahil etti. Olumlu değişim olsun da nasıl olursa olsun diyebilirsiniz ama ek paketin fiyatı oyunun kendisi kadar olunca ben kazık yediğim hissine kapılıyorum. O yüzden *Rising Tide* hakkındaki duygularım karışık.

Hikâyeyi fazla irdelemenin lüzumu yok. Eski gezegeni yok ettik, şimdi yeni taşındığımız gezegeni savaşarak mahvetmeye ve üzerinde yaşayan zavallı yaratıkları lazer silahlarımızla eritmeye, atom bombalarımızla moleküllerine ayırmaya devam ediyoruz. Bildiğiniz sevgi dolu, maceraperest insan ırkı anlayacağınız.

DENİZDEN BABAM ÇIKSA?

Yapımcılar bu sorunun cevabının "yerim" olduğunu düşünmüş olacak ki sonunda oyuna denize açılmayı eklemişler. Denize açılmaktan kastım artık suyun üstünde üs kurabilmemiz. Deniz kolonilerinin kendilerine ait birimleri, dünya harikaları, binaları ve oyun mekanikleri var. Kısacası ayağınızı suya soktuğunuz anda yepyeni bir içerikle karşılaşıyorsunuz. Deniz üstündeki şehirlerinizi hareket ettirebilmek ise orijinal bir fikir olmuş. Yalnız bir kez denize açıldığınızda pek karaya ayak basmıyorsunuz. Oyunun ortalarında bu pek bir sorun oluşturmuyor çünkü ne siz karaya ne de düşmanlarınız derin sulara ilişiyor. Ama oyun sonunda neredeyse her kara birimi suya çıkabilme özelliği kazandığı için cicim aylarınız bitiyor. O yüzden kara ve deniz dengesini çok iyi korumak lazım. Hareket özelliğinizi iyi kullanıp denizlerin kullanılması gereken geçit noktalarını tutarak düşmanın hareketini kısıtlamak rakiplerinizi müthiş şekilde sakat bırakacaktır.

DİPLOMASİ? LAZER TOPLARI MI DEMEK İSTEDİNİZ?

Diplomasi yönetimimiz de biraz değişmiş durumda, artık "Favor Points" yerine "Diplomatic Capital" üretiyoruz. Bununla bağlı olduğumuz birliğin (ırkın) özelliklerini değiştirebiliyor, birim ya da bina satın alabiliyoruz. Sıkıştığınız noktalarda yardımınıza koşabilecek ama harcarken iyi düşünmenizi gerektiren bir özellik.



Şuradan kirli, balçıklı, pis bir nehir aksın mı? Eveeeeet! Bakın nasıl akıyor şimdi.

Rising Tide diğer ırklarla olan iletişim seçeneğinin geliştirilmiş olduğunu iddia ediyor. Ama ben oynarken "sınırımın dibinden çekil", "uzaylıları katletme" gibi kaprislerden fazlasını görmedim. Evet eskiden yoktu, ama yenilik mi? Pek sayılmaz. Aksine eksiklikler çok fazla. Başka liderlerden para ya da bilim isteyemiyorsunuz. İnatçı bir rakibiniz mi var? Onu haraca bağlamayı teklif bile edemiyorsunuz, illa savaşmak zorundasınız.

Bu DLC'nin en sevdiğim özelliklerinden biri, asıl oyunda çeşitliliği çok az olan askeri birim sayısını artırması. Supremacy, Purity ve Harmony arasında bir seçim yapma zorunluluğunun kalkması ve melez birimler üretebilme özelliği getirilmesi oyuncuya daha özgür bir alan bırakıyor.

Bir *Civilization* klasiği olarak oyun nihayet ancak ek paket çıktıktan sonra tamamlanmış hissi veriyor. Asıl oyunda olması gereken özelliklerin ek paketle sunulması ne yazık ki çok sinir bozucu bir pazarlama taktiği. Daha sinir bozucu olansa fiyatı... Steam'de 120 lirayı kaç kişi bir ek pakete vermek ister bilemiyorum... Dolar fiyatı 30$, asıl oyunla beraber almaya kalkarsanız 80$ civarı. Gavur nasıl diyor; A BIG, FAT NOPE! 2K GAMES!



Burada balıkçılık uzun yaşamak isteyenlerin tercih edeceği bir meslek değil.

NOTU: 8





Şimdilik rahat ediyorum ama buralar savaş meydanı olacak.

Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** CD Projekt RED **Dağıtım:** CD Projekt RED, Bilkom/Tradeks **Kutulu Fiyatı:** 89 TL (PS4) **Dijital İndirme:** 29 TL (Steam), 30 TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** thewitcher.com/witcher3



Terk edilmiş köyü kurtardım ama, halk evi söndürmeyi tercih etmiyor herhalde.





Kafamdaki o kulakların hikâyesini sormayın lütfen.

THE WITCHER 3
HEARTS OF STONE

TALİHSİZ DİLEKLERİN HİKÂYESİ -SARP KÜRKCÜ

NOTU: 9

İndirilebilir içerik hayatımıza yeni girmiş, tam bir para tuzağı olarak bellenmişken *Mass Effect 2* için *Lair of the Shadow Broker* piyasaya çıkmıştı 2010'da. Üç saate yakın bir hikâye sunuyor, o zamana kadarki DLC'lerin fersah fersah ötesine geçiyordu. Ama artık kaliteli bir DLC'den söz etmem gerektiğinde, yeni referansım *Hearts of Stone* olacak. *Hearts of Stone*'u tek oturuşta bitirmeniz mümkün. Eğer benim gibi, yemeğidir, dinlenmesidir hepsi dahil 14 saatlik tek bir oturum yapacak kadar deliyseniz. **CD Projekt RED**'in "10 saatlik oynanış" sözü az bile kalıyor. Ana hikâyede Oxenfurt'un lağımlarındaki bir yaratığı kesmekle başlıyor, sonrasında von Everecs ailesinin dertlerine dalıyorsunuz.

HİÇBİR ŞEY KARŞILIKSIZ DEĞİLDİR

Ana hikâye tarafında, *Hearts of Stone* tek kelimeyle muhteşem. Daha iyilerini elbet gördünüz biliyorum ama bunun bir DLC olduğunu unutmayın sakın. İçerisinde komik anlar, yeni ve akılda kalan karakterler, boş kalmayan ve sizi sıkmayan sorgulamalar gibi birçok elementi barındırıyor. Shani'nin, yani ilk *Witcher*'daki kızıl yoldaşınızın tıpkı güzelliğiyle kalbinizi durdurduğu gibi boş olmayan kişiliğiyle nefesinizi kesmesi de olası. Yaşı ilerlerken kendisini kariyerine vermiş olan bu kadın bazen duruyor ve "Bir adamın organlarını içe tıkmakla geçirdiğim günün sonunda bana hayatımı unutturabilecek birisini nasıl bulacağım ki?" diye soruyor kendi kendine. Ama Geralt'ı zan altında bırakmıyor, CDPR bu kadar ucuz hareketlere girmiyor *The Witcher 3*'ten de hatırlayacağınız üzere.

Ana senaryonun yanında birkaç yan görev ve Runewright sistemi getiriyor bu DLC. Runewright, silah ve zırhlarınıza üç adet slotu olduğu takdirde yeni bir özellik atamanızı sağlıyor. Taktığınız Glyph'leri artık büyülü bir söz için kullanıyorsunuz. Elinizdeki taşları geliştirmek, silahlara soket açmak gibi detaylar da dahil sisteme. Özellikle gelen her oku sektiren zırh olayı benim çok işime yaradı diyebilirim, çünkü *Hearts of Stone*'da dövüş alışkanlıklarınız biraz değişecek.

Yan görevler, ana görevden daha fazla zorladı beni ama "Blood and Broken Bones" zorluğunda oynayarak zaten bunu göze almıştım. Kötü iki kısım var, PS4'teki 1,5 dakikaya kadar çıkan yükleme süreleri (ki maceramı uzatan en büyük etken buydu) ve zorluğun sadece düşman sayısını artırarak yapılmış olması. Neyse ki ana hikâyede daha yaratıcı, sizi eğlendirecek ve rutini bozacak dövüşler düşünülmüş. Bu da yine CDPR kalitesi diyor, dövüşlerin sürprizini bozmuyorum.

TEKRAR GÖRÜŞECEĞİZ... Mİ?

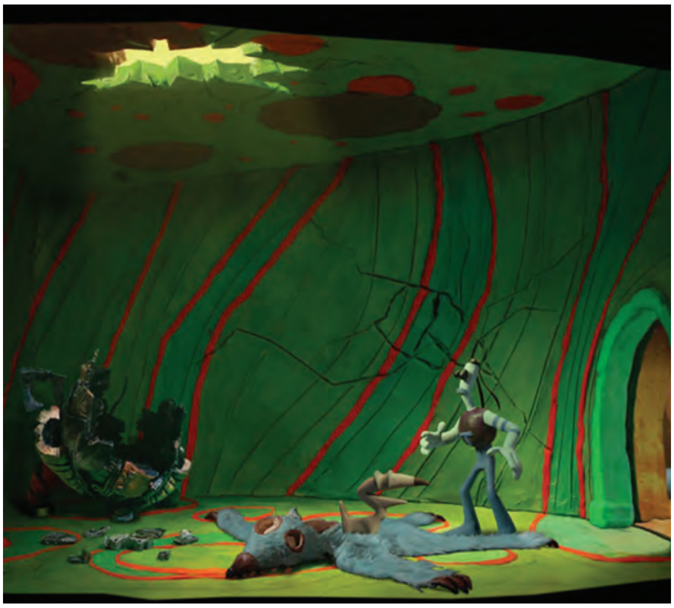
The Witcher 3'te verdiğim herhangi bir kararın oyunu etkilediğini görmedim, ama *Hearts of Stone*'da iki farklı sonun ötesinde kendi içinde değişkenliği sezebildiğiniz birçok an var. Alternatifi seçseniz bir şeyler farklı olacak yani, anlıyorsunuz. Ama bunlar ölüm kalımdan öte, daha rahat yaklaştığınız tercihler. Zaten *Hearts of Stone* komik anları ve oynanış mekaniklerini barındırıyor ki, oynadığınızda düşündüğünüzden fazla güleceksiniz. Ama bir o kadar da drama var, asmayın o tatlı suratınızı hemen. Surat asmak derken, özellikle Shani'de çok vurucu mimikler yakaladım birkaç yerde. Oyundaki mimik yakalama sistemi mi gelişmiş acaba, bilemiyorum.

Konsolda artan performansa rağmen uzayan yükleme süreleri çok canımı sıktı. Bunun yanında biraz da bug var oyunda. Ama teknik aksamalara rağmen DLC sizi alıyor, Temeria'da bir başka güzel ve yan hikâyenin ortasına konduruyor. Bitirdiğim günden beri açmadığım oyuna geri dönmemi bu kadar güzel bir sebeple sunduğu için *Hearts of Stone*'a teşekkür etmem lazım. Bir sonraki DLC *Blood and Wine* bizi bambaşka bir haritada bambaşka bir maceraya götürecek. O zamana kadar, yılın oyunu adayım *The Witcher 3* bu DLC ile bir nişan daha takmış oldu üstüne.

Tür: Macera / Bulmaca **Yapım:** Pencil Test Studios **Dağıtım:** Versus Evil **Dijital İndirme:** 39 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 5+ **Dahası İçin:** armikrog.com



Uzaylıyla selfie qeyfi.



Yerdeki post benim temsili halim.

ARMIKROG

KİLLERİN İÇİNDEN... -EREN ERYÜREKLİ

Bundan 20 yıl önce hayat bize henüz gaz ve toz bulutu gibi görünürken yegâne eğlencelerimizden biri arkadaşın atarisinde veya (varsa) bilgisayarında oyun oynamaktı. O şanslı bilgisayar sahibi arkadaşlarımın birinde görmüştüm *Neverhood*'u ve doğal olarak anında âşık olmuştum kendisine. Esprili atmosferi, beyin tokatlayan bulmacaları ve o zamanlar İngilizce fakirliğinden idrak edemediğimiz gizemli hikâyesiyle kendisini çok sevmiş, unutamamıştım. Şimdi İngilizcem de var, kendi bilgisayarım da. Üstüne *Neverhood*'un ruhani devamı gelmiş, benden mutlusu olamaz değil mi?

HATASIZ KİL OLMAZ

Aslında olabilir arkadaşlar. Mesela bu oyunu almayıp oynamayanlar, bilgisayarına hiç yüklemeyenler, yükleyip de başlatmayanlar. Onlar mutlu insanlar işte. Neden mi? Çünkü bir kere *Armikrog*'un dünyasına girince oradan hiç çıkamayabilirsiniz de ondan. Şöyle ki; oyunu ilk gün açtığımda menü yazılarının yerinde yeller esiyordu ve eskaza oyunu başlattım (altyazılar zaten mevta), bir miktar ilerledim, ama bir tuhaflık vardı. Bulmacaları çözmem için gereken eşyalar her ne hikmetse elimin altındaydı daima ve oyunda anlamlandıramadığım bir kopukluk vardı. Tamam, mekânlar güzeldi ve renkli kilden yapılmış oyun dünyası ve müzikler *Neverhood* hissiyatını veriyordu. Karakterimiz bu sefer biraz daha aklı başında fakat pek de komik olmayan bir şahsiyetti, renk körü köpeği Beak-Beak ile Spiro 5 gezegenine düşen gemisinden yeni çıkmıştı ve eve dönüş yolunu arıyordu.

Fakat bahsettiğim anlamsız kopukluk bir noktada ayyuka çıktı ve açtığım kapıdan geçemediğim bir hata yüzünden ilerleyişim kilitlendi. Sonra oyuna birkaç update geldi, hatalar düzeltildi dendi. Tamam deyip oyuna tekrar girdiğimde gördüm ki o kapıdan yine geçilmiyor. Eh elim mahkûm oyuna baştan başladım. Bir de ne göreyim! İlk oynayışımda rastlamadığım ara sahneler, odalar ve nihayet düzgün çalışan bulmacalar beni bekliyordu. İşte o kadar sorunluydu *Armikrog*'un ilk hali arkadaşlar.

Ha hatalar giderildiğinde oyun daha mı iyi oldu? Kesinlikle hayır. Bir kere oyundaki ana uğraşımız olan bulmacalar çok özelliksiz ve tekdüze, çeşitleri de az. Bende mi bir yamukluk var deyip açıp 20 yıllık *Neverhood*'u izledim ve üzülerek belirtiyorum ki o oyunun eğlencesi de, bulmacaları da, öyküsü de çok daha iyimiş *Armikrog*'dan. Araştırdığımda iki oyunda da aynı ekiplerin çalışmış olduğunu bilmek ayrıca hüzün yarattı. Hani insan hiç mi geliştirmez kendini, üstüne bir şey koymaz? Hadi oyun mekaniğini basit tuttun, bari dünyayı daha zenginleştir. Maalesef, bunların hiçbirisi oyunumuzda yok, süresinin kısalığına da ayrıca bozulduğumu belirtmem gerek.

KİL DEDİK ÇAMUR ÇIKTI

Çok büyük hevesle bekleyip ağır hüsrana uğradığım bir yapım oldu *Armikrog*. Eğlencesi az, demode ve teknik açılardan da sorunlu bir yapım. Yandaki puanı da sadece emeği geçen sanatçıların başarılı tasarımları için veriyorum, yoksa cidden ödediğiniz parayı hak etmeyen ve yılın en büyük hayal kırıklığı olarak kayıtlara geçecek türden bir oyun bu.



Şu tuşa basınca oyun kendini imha eder mi acaba?

+

- Kil-animasyonun benzersiz atmosferi
- Matrak müzikler
- Orijinal karakter dizaynları

−

- Vasat seslendirmeler
- Kısa hikâye ve yetersiz ara sahneler
- Çağdışı ve sıkıcı bulmacalar
- HATALAR, BUGLAR VE BUGLAR!
- Eğlence dozajı yetersiz

5

SON KARAR

Neverhood'u özleyenler aradıklarının bir kısmını bulsa da, çağdışı oynanış ve hatalar yüzünden sonunda bezecektir.



inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

win



Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, bu ayki çekilişimizi minik yeğenim “Subutay” Deniz Mertan yaptı ve Eymen Esergil adlı okuyucumuz 1954: Alcatraz adlı oyunu kazandı. Yasin Uçar, Serkan Akşit, Çağrı Akgür ve Çağlar Yapıcı dostlarımıza da mesajları için çok teşekkür ederim. Son 1 – 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte King’s Bounty: The Legend adlı klasiği kazanma şansınız var, çok gecikmeden görüşmek üzere.

- **Tür:** Aksiyon / RYO
- **Yapım:** Haemimont Games
- **Dağıtım:** EuroVideo Medien
- **Dijital İndirme:** 36 TL
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** victorvran.com

8

SON KARAR

Oynaması keyifli, sürükleyici bir izometrik aksiyon, ortaklaşa oyun modu da var, bir şans verilmesini hak ediyor.

VICTOR VRAN

İSKELET DE GANİMETTEN SAYILIR MI?-NOYAN AKATLI

Geçen yaz ortasından beri “OGZ - İncelenecek oyunlar aylık listesi” ve “Geç Kalan Noyan için oyun önerileri” arasında kalmış, kaliteli ve en az bir sayfalık incelemeyi hak eden bir yapım *Victor Vran*. Bu ayki köşemize konuk olması fikri yayın yönetmenimiz Serpil’den geldiği için, ödül olarak vadettiğim hediye oyunu da kendisine göndereceğim. *(OLEY! –Serp.)* “Bu kadarcık şaka yapma hakkımız da olsun” hoşgörünüze sığınarak *(YAAA :(–Serp.)*, hızla geçiyorum bol iskeletli biraz da ganimetli *Victor Vran* savaş alanlarına.

BİZE Q VE E YETER!

Diablo ve *Torchlight* desem anlayacaksınız aslında ama uzun uzun söyleyeyim: Tepeden görünümlü, hızlı tempolu ve seviye atlama - ganimet toplama ağırlıklı bir oyun *Victor Vran*. Atmosferi, havayı, bende bıraktığı izlenimi ise daha önce bu köşeye konuk ettiğimiz *The I.A. of Van Helsing*’e benzettim. Yapımcı **Haemimont Games**’i severim, *Tropico* ve *Omerta: City of Gangsters* gibi beğenerek oynadığım yapımlara imza atmış, küçük ve başarılı bir stüdyo kendileri. Hadi sonda söylemem gerekeni baştan söyleyip aradan çıkarayım: Gene gayet başarılı ve keyifle oynanan bir oyun yapmış Haemimont. Adı üstünde, Victor Vran adlı, envai çeşit silah (tüfek, kılıç, savaş çekici) kullanan bir avcıyı yönetiyoruz. Hikâye var, var olmasına da giriştiğimiz aksiyonun yanında biraz geri planda kalıyor tabii. Örneğin öykünün geçtiği hayali ülkenin adını hatırlamaya çalıştıysam da bir türlü aklıma gelmedi. Pompalı tüfek ve savaş çekiçleriyle giriştiğim düşmanları, Q ve E tuşları aracılığıyla kullandığım özel yetenekleri ise unutmak mümkün değil, oyunun iskeletini oluşturuyorlar zira. “İskeletler iskeleti oluşturuyor” demiş oldum böylece, çünkü daldığımız kötü adamların büyük kısmı çatlayıp patlayarak yok olan, arada sürünerek geri dönen iskeletler. Aldığım notlara baktığımda, yönettiğimiz ana karakter - fiyakalı esas çocuk Victor Vran’ın kısık sesinin tonunu *Person of Interest*’in herkesi döven abisi Bay Reese’e benzetmişim. Arada bir dış sesten ince dokundurmalar ve espriler de geliyor, vur kır parçala bu bölümü kazan tekdüzeliğinden kurtuluyoruz buna benzer minik dokundurmalar sayesinde.



Gücümüze güç katan kader kartlarını satıcıdan almak da mümkün.

Görevler harita temizlemek üzerine kurulu ve ulaşmamız gereken hedefler her haritada ayrı ayrı belirtilmiş: “Hiç hasar almadan yirmi hayaleti döv”, “Kıyı köşede kalmış üç sırrı keşfet” gibi... Silah ve özel yetenekler dışında, “Kader Kartları” ile donatabiliyoruz Victor Vran’ımızı, bunlar da seviye atladıkça güçlenen, kritik şansı ya da hasarı yükselten vb. klasik bonuslar şeklinde gidiyor tahmin edeceğiniz gibi. Sonuç olarak; hikâyeye pek aldırmadığım, zindan ve harita hedeflerini temizlemeye odaklanarak uzun ve eğlenceli saatler geçirdiğim, bu arada seviye atladıkça yavaş yavaş zorlaştığını da fark ettiğim, güzel bir izometrik aksiyon oyunu olmuş *Victor Vran*. Şu pompalı tüfek ve çekicin daha kalitelileri hangi haritada çıkıyordu, gidip bir baksam mı şimdi...

80’LERDEN GELEN ADAM

1980 yapımı bir film seyrettim bu ay VHS kasetten. Bir kasabanın 100. kuruluş yıldönümü kutlamalarına davetsiz misafirler katılır, bu misafirlerin 1880’de katledip paralarına el koyulan cüzzam hastalarının hayaletleri olmasından korkar kasabalılar... Klasik - karanlık bir korku filmi muhabbeti yani.



OYNUYORUM

1. NBA 2K16 (PS4)
2. GTA 5 – Online (PC)
3. Shadowrun Hong Kong (PC)
4. Fallout: New Vegas (PC)
5. Game of Thrones (iOS)

BEKLİYORUM

1. Fallout 4 (PC)
2. Uncharted 4: A Thief’s End (PS4)
3. Guild Wars 2: Heart of Thorns (PC)
4. MAFIA 3 (PS4)
5. Anno 2205 (PC)

○ **Tür:** Yürüme simülasyonu ○ **Yapım:** Tiger and Squid, Team17 ○ **Dağıtım:** Team17 Digital Ltd. ○ **Dijital İndirme:** 24TL (Steam), 25TL (Voidu), 39TL (PSN), 33,40TL (Xbox Store) ○ **Yaş Sınırı:** 3+ ○ **Dahası İçin:** www.tiger-squid.com





Ah o gemide ben de olsaydım da yürümekten kurtulsaydım…

BEYOND EYES

RENKLER VE SESLERİN ÖTESİNDE -EREN ERYÜREKLİ

Dünyanın beyaz bir tuvalden ibaret olduğunu düşünün. Renkleri, şekilleri, çiçekleri, güzelim doğayı bu beyazın yuttuğunu... İnsan türü olarak dünyayı algılayışımızın %75'ini görme duyumuza borçluyuz ve onun yokluğunda nasıl bir hayatımız olacağını ancak hayal edebiliriz. *Beyond Eyes* işte bu hassas konuya eğilen, belli oranda sosyal sorumluluk da üstlenen bir oyun. Ne kadar iyi olduğuna ise gelin birlikte karar verelim.

ADIMLARINI SAYMAYI UNUTMA

Beyond Eyes Hollandalı bağımsız yapımcı **Sherida Halatoe**'nun tek kişilik bir projesi. *Worms* serisinin yapım ekibi Team17'nin de desteği ile tamamlanıp yayınlanan oyunda Rae isminde, talihsiz bir kaza sonucu görme duyusunu kaybetmiş bir kızı yönetiyoruz. Tabii yönetiyoruz derken aslında sadece yürütüyoruz ve nadiren de olsa basit bulmacaları çözüyoruz demek lazım. Son dönemde özellikle korku gerilim oyunlarında sıkça karşımıza çıkan bu "yürüme aksiyonu"yla aslında benim bir problemim yok, hatta geçen aylarda Sarp'ın incelediği *Everbody's Gone to The Rapture* gibi bazı örnekleri son derece başarılı da buluyorum. Fakat *Beyond Eyes*'daki yürüme işi özellikle mekânlarından ötürü biraz sıkıntılı.

Açayım. Başlangıçta bahsini ettiğim beyaz tuvali düşünün, oyunda adım attıkça dünya, Rae'nin hatırladığı/hayal ettiği şekliyle önünüzde açılıyor (*Unfinished Swan*'daki gibi). Burası epeyce renkli masalsı bir gerçeklik ve küçük bir kızın bakış açısından düşündüğünüzde aslında doğru bir tasvir şekli. Siz bu dünyada kediniz Nani'yi arıyorsunuz ve onun geçmiş olabileceğini düşündüğünüz yerleri adım adım arşınlayarak ilerliyorsunuz. Buradaki ilk problem ÇOK yavaş yürümeniz... Göremeyen bir çocuğun yavaş yürümesi elbette anlaşılabilir bir durum ve oyuncunun karakterle empati kurması adına böyle bir tercih yapılmasını kabul edebilirim. Yalnıııızz, yürüdüğümüz yerler genelde birbirine benziyorsa, beni yönlendirecek pek az şey varsa ve üstüne bazı yerlerde geriye dönmek zorunda kalıyorsam hafiften tepemin atması da doğal bir şeydir herhalde. Zira hikâye zaten zayıf ve bir oyun değil de çocuk kitabı olarak yayınlansa 10 dakikada okunabilecek kadar metin içeriyor. Ve işte siz bu 10 dakikayı, sadece yürüyebildiğiniz bir buçuk saatlik bir deneyime yaydığınızda elinizde dünyanın en yavaş ve temposuz oyunu kalıyor gerçekten. Örneğin yine Sarp *Rapture* yazısında demiş ki; *"Keşke daha hızlı yürünseymiş"*, ben bu lafı *Beyond Eyes*'ın hemen her anında söyledim ve izlediğim kadarıyla *Rapture*'da bundan çok daha hızlı yürünüyor. Öte yandan oyundaki yaratıcı dokunuşlar fena değil, örneğin Rae bazı nesneleri veya hayvanları çok yakınına gelmeden tanıyamıyor: Asılmış çamaşırlar aslında bir korkuluk çıkarken, ona doğru gelen bir araba da aslında çim biçme makinası olabiliyor. Oyundaki en sevdiğim an ise trafiğin görme engelli birisi için ne kadar kaotik ve aşılmaz bir duvar formuna bürünüp devasa bir probleme dönüşebildiğinin ifade biçimi oldu. *BE*'ın bu noktalarda gösterdiği duyarlılık alkışı hak ediyor bence.

ZZZ...

Üzgünüm ama bu oyun beni uyuttu arkadaşlar. Bütün inceliği ve anlamı bir yana, oyun olarak uzun zamandır bu kadar yavaş ve sıkıcı bir şeyle karşılaşmamıştım doğrusu. Finalin de beklenen duygusal etkiyi yeterince veremediğini düşünüyorum. Farkındalık yaratmak adına önemli bir proje olmasına saygım sonsuz, ama *Beyond Eyes* bu haliyle epey yavan bir oyun ve cici görselleri de onu bir yere kadar çekilir kılıyor. Yalnızca sabırlı oyuncular için.

+

- Göz okşayan rengârenk görsellik
- Az ama öz müzikler
- Tematik olarak saygıdeğer bir derdi var
- Rae'nin seslendirmesi çok tatlı

−

- Hikâye dişimizin kovuğunu doldurmayacak düzeyde
- Oynanış elementleri yok denecek kadar az
- Sadece yürüyorsunuz…
- ÇOK ama ÇOK yavaş yürüyorsunuz
- Yürümek bu kadar sıkıcı olmamalı

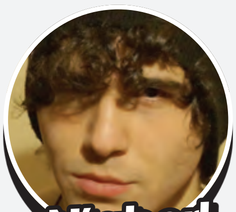
5+

SON KARAR

Harika görselliğini daha fazla oynanış öğesiyle birleştirseymiş, tam bir oyun olacakmış ama şu haliyle uyku simülatörü gibi.



ÖNEMLİ OLAN MODU BAŞARMAK!



N'aber!

Cowabunga, sevgili okur! Bu ay modlar için inanılmaz bir ay oldu. Çok güzel projeler tamamlandı, birçok başka güzel proje ise ilk beta sürümlerini veya ekran görüntülerini vermeye başladı. Elimdeki haberlerin fazlalığından, bu ay sizinle sadece bitmiş olan birkaç önemli modu paylaşıyorum, fakat önümüzdeki aylarda Ekim'de yayınlanan modların bazılarına geri dönüp bakabiliriz, o derece. Daha fazla vakit kaybetmeyelim o halde.
-Erim Bilgin



MOD DÜNYASINDAN HABERLER

ESKİ GELECEĞE YENİ BAKIŞ: DEUS EX: REVISION

Deus Ex nasıl bir klasiktir ki, çıkışından 15 yıl sonra hâlâ laf sık sık dönüp dolaşıp ona geliyor, hâlâ yeni modları çıkıp, yüzbinler tarafından oynanıyor. Birçok kişi tarafından hâlâ "tarihin en iyi PC oyunu" olarak geçse de, ilk oyunun bazı kusurları olmadığını da kimse söyleyemez. İşte **Revision**, o kusurları modern teknolojinin yardımıyla bir elden geçirmek, oyunu gerçek bir Deus Ex tadıyla "geliştirmek" için var.

Project HDTP'nin karakter modellerini yenilemekten tutun, menülerdeki ikonların çözünürlüklerini modern monitörlere ayarlamaya, gelişmiş OpenGL desteğinden, yeniden tasarlanmış bölümlere, orijinale çok yakın olmakla birlikte biraz uğraşla fark edilen yeni bir soundtrack'e, hatta daha önce çıkmış olan ve oyundaki yetenek puanlarını son derece başarılı biçimde dengeleyen BioMod'u, alternatif olarak da Shifter Mod'u içinde barındırmasına kadar Revision, nereden baksanız Deus Ex için bugüne kadar yapılmış en kapsamlı ve değerli mod. Kesinlikle tavsiye ediyorum, özellikle de yıllardır ilk Deus Ex'i oynamak isteyip de, eski görseller veya oynanış mekanikleri sebebiyle ısınamadıysanız, oyuna Steam üzerinden sahip olmak koşuluyla modu da Steam'de ücretsiz olarak bulabilirsiniz.

BEN EYLÜL SEN HAZİRAN: AUTUMN LEAVES

Yeni Fallout yaklaşıyor, ve son zamanlarda New Vegas için çıkan neredeyse tüm modlar yalnızca kozmetik veya oyunun dünyasına uymayan uzay silahları vs. olduğu için köşede yer vermiyordum – fakat Autumn Leaves farklı. Autumn Leaves'de uzun süredir aç olduğunuz hikâye kalitesi var. Ama ne kalite. Burada tamamen seslendirilmiş, detaylıca tasarlanmış, kendi karakterleri, oyun mekanikleri, perk'leri ve soundtrack'i olan, 8-10 saatlik DLC boyutunda bir moddan bahsediyoruz. Ana oyunda sahip olduğunuz karakterin seviyesi kaç olursa olsun, diğer DLC'ler gibi, oyuna yüklediğinizde Pip-Boy'unuz tarafından bir sinyal olarak algılanarak başlatılabilen mod, 8 farklı görevi ve işe yarayan ödülleriyle gerçekten bir nevi gayriresmi DLC sayılsa yeridir. Autumn Leaves'i *tinyurl.com/ogz97-mod2* adresinde bulabilirsiniz.



İNTİKAMA DOYAMADIK: MGSV HARDCORE MOD

MGSV ile ilgili söyleyeceğim çok fazla şey var, ama burası yeri değil. Oyunla ilgili birçok problemim var, ve aralarında en büyük problemlerden birisi de oyunun genel olarak fazla kolay oluşu, veya en azından bir zorluk seviyesi ayarı olmaması. Birkaç özel bölümü ayrı tutuyorum tabi. Her neyse, bu mod, o eski, düşmandan saklanırken gerim gerim gerilmenize sebep olan MGS zorluğunu geri getirmeyi amaçlamış. Artık düşmanlar iki kat daha iyi görüyor ve duyuyor -ki açıkçası oyundaki görüş ve işitme yetileri cidden çok zavallı durumdaydı- bunun dışında siz daha kolay ölüyorsunuz, daha az mühimmat taşıyabiliyorsunuz, yaralarınız daha yavaş iyileşiyor, düşmanlar daha kısa süre baygın kalıyorlar ve oyunun belki de en büyük problemi olan, sınırsız şarjör atabilme gücünüz artık 6 şarjörle sınırlı (daha fazla gerekirse helikopterden isteyebiliyorsunuz).

Elbette Konami'nin sıkı (fakat FOB görevlerindeki hilecilerin sayısına bakılırsa yeterince sıkı olamayan) online hile kanunları gereği, oyunun online kısımlarından ban yemek istemiyorsanız, modu çalıştırmak istediğiniz süre boyunca oyunun internete bağlanmadığından emin olmanızı tavsiye ederim. Modu *tinyurl.com/ogz97-mod3* adresinde bulabilirsiniz.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE VE SOMA'NIN BEKLEDİĞİMİZDEN İYİ ÇIKMASIYLA GÜLEN YÜZLERİMİZ, ELSE HEART.BREAK() VE BEGINNER'S GUIDE GİBİ İLGİNÇ OYUNLARLA "AĞZI KULAKLARINA VARMA" TABİRİNİ SONUNA KADAR YAŞAR OLDU! DARISI GELECEK AYIN BAŞINA :D

FPS (First Person Shooter)

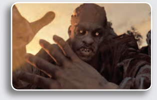
Yeni



HALO 5 GUARDIANS
Xbox One
Uzun bir bekleyişin ardından, Xbox One sahipleri kendilerine özel Halo'ya kavuştu. Serinin hikâyesini tersyüz eden Guardians, tek kişilik senaryosunda getirdiği yeniliklerle seriyi sevenleri mutlu ederken, esas güzelliklerini çok oyunculu modunda gösteriyor(muş).



Wolfenstein: The Old Blood
PC, PS4, Xbox One
Eski Wolfenstein'ları bilen ve sevenler için büyük sürprizler de içeren bu yeni bölüm, ana oyun olmadan tek başına da oynanabiliyor.



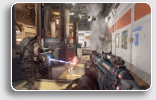
Dying Light
PC, PS4, Xbox One
Zombi kabusu için kıvranan Harran'da (evet, Harran!) geçen oyunumuz tok bir oynanışa ve şahane grafiklere sahip. Dead Island'ın yapımcısı Techland'den.



Far Cry 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.



Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.



Call of Duty: Advanced Warfare
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılki Ghosts rezaletinden sonra Advanced Warfare'in sırtına büyük bir yük yüklenmişti. Tam anlamıyla yerine getirdi ondan bekleneni.

Klasik



Brutal Doom
PC
Doom değil, "Brutal Doom"! Klasik oyunun üstüne kuracağınız bu mod ile kan revan, fizik motoru, daha ölümcül silahlar ve çok farklı bir Doom sizi bekliyor!

RYO (Rol Yapma Oyunu)



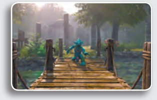
THE WITCHER 3: WILD HUNT
PC, PS4, Xbox One
Polonyalı ufak bir firmanın 8 yılda bu kadar büyük bir oyuna imza atacak kadar güçlenebilmesinin, ülkemizdeki yapımcılara (ve onlara destek olma gücü bulunanlara) örnek olmasını diliyoruz. The Witcher 3, her şeyiyle tam bir Yılın Oyunu adayı. Bundan daha iyi bir aksiyon - RYO ne zaman gelir, bilemiyoruz.



Pillars of Eternity
PC
Eski moda RPG'lerin günümüzdeki en güçlü, modernliğe en yakın temsilcisi Pillars of Eternity. Benzerlerinin çoğalması dileğimizdir.



Dragon Age: Inquisition
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Son yılların en iyi rol yapma oyunlarından. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz.



Legend of Grimrock 2
PC
İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.



Wasteland 2
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.



Divinity: Original Sin
PC
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor Original Sin.

Klasik



Icewind Dale Enhanced Edition
PC, iOS
Icewind Dale de "Geliştirilmiş Versiyon"una kavuştu. Unutulmuş Diyarlara dönmek ve zindanların altını üstüne getirmek için daha ne bekliyorsunuz?

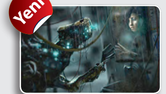
AKSİYON

Yeni



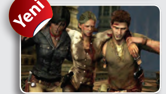
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
PS4, Xbox One
Assassin's Creed Brotherhood'dan beri kör topal yoluna devam eden, Black Flag'le biraz toparlasa da tam olarak kendine gelemeyen AC serisi, endüstri devriminin yatağında, Londra'da kendini bulunuyor. Syndicate serinin en büyük hatalarını düzeltiyor, Unity'nin bıraktığı kötü tadı silip atıyor. Tabii ki AC2 ayarında bir devrim değil, ama doğru yönde atılmış bir adım olduğu kesin.

Yeni



SOMA
PC, PS4
Son derece güzel hikâyesiyle, Amnesia'nın yapımcıları SOMA'yla bizi ters köşeye yatırdı. Zaman zaman ise o yattığımız köşede korkudan dertop etmeyi başardı.

Yeni

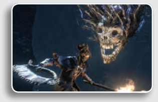


Uncharted: Nathan Drake Collection
PS4
Tüm dünya Uncharted 4'ü beklerken, yeni PS4 sahiplerini Uncharted oyunlarına ısındırmak için çıkan bu paket ilaç gibi geldi.

Yeni



Transformers Devestation
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360
Michael Bay'in sözde ciddi filmlerinin aksine, Transformers Devastation alabildiğine çizgi filmlere sadık kalan rengarenk, şahane bir oyun.



Bloodborne
PS4
O karanlık, korkutucu, zorluğuyla ezen atmosferine 3-4 saat verin, sizi içine çekip bir daha bırakmasın. Kesinlikle şu ana dek çıkmış PS4'e özgü oyunların en iyisi.



Metal Gear Solid 5: Phantom Pain
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Phantom Pain kimilerini çok sevindirdi, ama kimilerine göre serinin son oyunu olarak biraz zayıf kaldı. Her halükarda, benzersiz bir oyun olmayı başardı.

Klasik



GTA 5
PC,PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One
Veee en sonunda PC'ye de çıktı! Dünyanın en büyük oyunu, en iyi haliyle (online sıkıntılarını saymazsak) en sonunda PC'de!

Paradox Entertainment, White Wolf'un haklarını satın aldı! Bu ne demek, biliyor musun!?

1. *Tabii ki! Üçgenin iç çamaşırlarının toplamının 180 derecede yıkanması demek bu! - İHSAN*
2. *Nasıl yani? CCP'nin beceremediğini Paradox yapacak yani. Günler sizin olsun, gecelerimi verin o zaman bana.-SARP*
3. *Sonunda yeni bir vampir oyunu görebileceğiz! Hemen sivri dişlerimi takayım. - ALP PEKTAŞ*
4. *Tivilik vampirlerinin son izleri de bünyemizden silinecek demek(tir umarım). - ONUR ("Twilek Vampir" diye okudum şerefsizim :) - Sinan)*
5. *Herkes Vampire'a kilitlenmiş ama, World of Darkness'ın tamamının alманın ne kadar büyük bir şey olduğunun farkında mıyız??! - SİNAN*

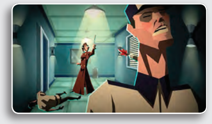
Geçmişte kaybolup gitmiş hangi firma/oyun/fikri mülkün haklarının alınmasını istersin?

1. *Her gün remastered ve remake duyduğumuz şu günlerde çok kazık bir soru oldu bu hocam! (Sanitarium ve Heart Of Darkness.) - İHSAN*
2. *Sıkıcı bir eski kafalı olarak Planescape diyorum. Bir setting'de daha kallavi kalite görmedim bugüne kadar. - SARP*
3. *Biri Blood ve No One Lives Forever'ı alsa, Monolith'in çıkaracağı yok çünkü. - ALP PEKTAŞ*
4. *The Darkness ve Riddick. Devamlarının yapılmaması müebbetlik suç. - ONUR*
5. *Hazır birilerinin eli değmişken Sanitarium, Red Alert, Dark Earth, Oni, Freedom Fighters ve Little Big Adventure'a da uğrayın lütfen! -SİNAN*

Ülkemizde "Fikri Mülk" denen şeye değer verilmemesinin sebebi nedir sence?

1. *Fikri sabit olmamız elbette. - İHSAN*
2. *Oluşturmanın, emeğin, saygının, eğitimin değerini bilmiyor olmamız. Tek seferde her şeyi yapan "akıllı" insanların ülkesi burası. - SARP*
3. *Ülkemizde aslında iyi olan pek çok şeye değer verilmemesi. - ALP PEKTAŞ*
4. *Yapılanı eleştirmekle (bir yandan da yaptığımızın eleştiri olduğunu sanmakla) fazla meşgul olmamız. - ONUR*
5. *En basit bir şeyi, bir "fikri" bile üretmekten çok "kopyalamayı" yücelten bir kültürümüz olduğundan. - SİNAN*

STRATEJİ



Invisible Inc.
PC

Don't Starve'ın yapımcılarından kendine münhasır bir sıra tabanlı strateji oyunu. 72 saat içinde gizli teşkilatınıza saldıranları bulup intikamınızı almanız gerekiyor.



Galactic Civilizations 3
PC

GalCiv uzay temalı, sıra tabanlı strateji oyunlarının en iyilerinden. Kendi gemilerinizi bile tasarlayabiliyorsunuz. Keramet "Civilization" kelimesinde mi acaba?



Homeworld Remastered
PC

Eski oyunlar yeniden pişirilerek önümüze çıkartılmaya, biz de onları afiyetle yemeye devam ediyoruz! Homeworld de enfes olmuş...Mmm...



Cities Skylines
PC

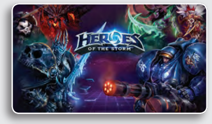
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!



Total War: Shogun
PC

Herşeyi başlatan Total War'u yeniden hatırlamak ne kadar güzel! Stratejisi basit, oynanışı mükemmeldi. Suikastlerdeki heyecan ve stresi daha sonra hiçbir Total War'da bulamadık.

DVO & ONLINE



Heroes of the Storm
PC

Blizzard'ın yeni çılgınlığı, MOBA dünyasının dengelerini sarstı. Her birini akrabamız kadar iyi tanıdığımız karakterleri ve rahat oynanışıyla HOTS ciddi bir rakip.



Helldivers
PS4

Magicka'nın yapımcılarından, 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli ve zor bir aksiyon oyunu. Aman birbirinizi vurmayın!



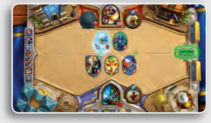
World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac

World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



World of Tanks
PC

Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS

Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Forza Motorsport 6
Xbox One

450 araba ve arkadaşlarınızın yarışlarına karşı mücadele ettiğiniz Drivatar sistemiyle, yarış tutkunlarına Xbox One aldırabilir.



Elite Dangerous
PC

Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



Gran Turismo 6
PS3

Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC

Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yalnız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)



Euro Truck Simulator 2
PC

Bu muhteşem klasiği anlatmaya gerek yok. Avrupa'nın birçok kentine bizzat mal götürmenin, tır ve kamyon kullanmanın bu kadar zevkli olacağını kim bilebilirdi ki?

AYIN ALTIN OYUNU



HALO 5 GUARDIANS



SOMA

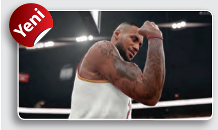
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

O değil de, 10 Kasım gününden ne istediğinizi sorabilir miyim sevgili dağıtımcılar? O oyunlar aynı gün çıkartılır mı hiç?!

KASIM '15	
Anno 2205	PC
Assassin's Creed Syndicate	PC
Bloodborne: The Old Hunters	PS4
Call of Duty: Black Ops 3	PC,PS4,XBONE, PS3, 360
Fallout 4	PC,PS4,XBONE
Football Manager 2016	PC
Need for Speed	PC,PS4,XBONE
Rise of the Tomb Raider	XBONE
Star Wars: Battlefront	PC,PS4,XBONE
Starcraft 2: Legacy of the Void	PC
The Crew: Wild Run	PC,PS4,XBONE
Trackmania Turbo	PC,PS4,XBONE
ARALIK '15	
Just Cause 3	PC,PS4,XBONE
SteamVR	PC
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	PC,PS4,XBONE
Xenoblade Chronicles X	WiiU
OCAK '16	
LEGO Marvel's Avengers	PC,PS4,XBONE, PS3, 360
Resident Evil 0	PC,PS4,XBONE
The Witness	PC,PS4



SPOR & MENAJERLİK



NBA 2K16
PC, PS4, XBONE, PS3, 360

17 yıldır sekmeden çıkan NBA 2K serisi, 2016'da da türünün en iyisi. Hikaye modunda ünlü yönetmen Spike Lee'nin olması ise işin tuzu biberi.



FIFA 16
PC, PS4, XBONE, PS3, 360

Her sene olduğu gibi, bu sene de FIFA kendi oyuncularını peşinden sürükleyecek bir kalitede ve kadın takımları gibi yeniliklerle karşımıza çıktı.



Rocket League
PC, PS4

En az bir kez "arabayla futbol oynasak ya!" diye dalga geçmişizdir, aha bu dalga geçtiğimiz konseptin gayet ciddi yapılmış hali! PS4'te ilk ay bedava iken PC'de ücretli, ayıp ama.



Football Manager 2015
PC

Geçen yılki gelişmelerden sonra, yeni eklenen oyuncu animasyonları başta olmak üzere, yeniliklerin bir kısmı hayal kırıklığı yarattı. Ama, yine de daha iyisi yok



Wii Fit Plus
Wii

Sadece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA



else Heart.Break()
PC

Amiga'daki izometrik macera oyunlarını o kadar özlemişim ki garip isimli bu oyuna hemen yapıştım. İsmine kanmayın, hemen oynayın!



Until Dawn
PS4

Bu sene "oynayacağınız" en güzel "korku filmi" Until Dawn. Basit seçimlerinizin ne kadar farklı sonuçlara sebep olacağını tahmin edemezsiniz.



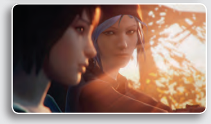
Everybody's Gone to Rapture
PS4

Yürüme simulatörü olarak nitelendirilse de, size anlatacak çok güzel bir hikâyesi var. Dünya kimseye kalmadığında çalan müzikler şahane olacak.



The Vanishing of Ethan Carter
PC, PS4

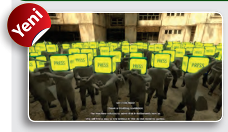
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.



Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One

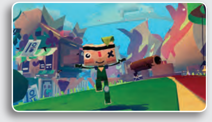
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.

BİR GARİP OYUN



The Beginner's Guide
PC

Stanley's Parable'dan sonraki ilk oyunuyla Davey Wreden çok farklı bir tecrübe yaşatıyor. Yaratıcılık, depresyon, anlamlı kişisel gelişim gibi konulara dokunan, ince bir oyun bu.



Tearaway Unfolded
PS4

"PS Vita'ya çıktığında yuvasını bulmuştu Tearaway. PS4'e çıkmasına gerek var mıydı ki?" derken, PS4'ün de en iyi oyunlarından birisi olarak geldi Tearaway. Kaçırmayın!



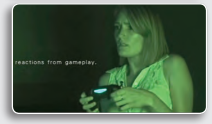
HackNET
PC

Yılların eskitemediği hacking oyunu Uplink'i seviyorsanız, HackNET'i mutlaka deneyin. Daha karmaşık, daha atmosferik ve daha güzel bir hacking simulasyonu bulamazsınız.



Journey
PS3, PS4

PS3'te de yılın oyunu olacak kadar iyiydi, ama PS4'te gerçekten muhteşem olmuş. Daha önce oynamadıysanız, kafadan bu ay aldığınız ilk oyun olsun.



P.T.
PS4

DİKKAT: EĞER P.T.'Yİ DAHA ÖNCE İNDİRDİYSENİZ SAKIN SİLMEYİN! Proje iptal olduğu için bu demo da PSN'den kaldırıldı ve yeniden indirilmesi artık mümkün değil.



THE REVENANT

"ARTIK ÖLÜMDEN KORKMUYORUM; ONU BİR KEZ YAŞADIM"...

Fragmanda bu tüyler ürpertici sözleri söylerken gözünü bir an bile kırpmayan ve fena halde hırpalanmış olan **Leonardo Di Caprio**'nun hali bize *The Revenant* hakkında pek çok şey anlatıyor aslında.

Bir kere bu filmde klişe Hollywood kahramanlıkları, melodramlara özgü duygu sömürüleri ve sulu bir aşk hikâyesi yok. Onların yerine doğanın içinde alabildiğine sert bir hayatta kalma savaşı, bolca acımasızlık ve en hasından bir intikam öyküsü var. Mevzumuz *Assassin's Creed 3*'ten hatırlayabileceğiniz dönemde, Kuzey Amerika'nın el değmemiş doğasında geçiyor. Amerikan Yerlileri ile hâlâ sıcak savaşların yaşandığı, ölümün her an her yerde kol gezdiği bu vahşi zamanlarda kürk avcılığı yapan Hugh Glass'ın (**Leo**) gerçek yaşamından ilham alınan bir romandan uyarlama filmimiz. Bir ayının saldırısına uğradıktan sonra ekibi tarafından (ki o ekipte **Tom** ***"Mad Max"*** **Hardy** de var) ölüme terk edilen Glass'ın "dirilişi" bu güne kadar başka filmlere konu olduysa da en iddialı uyarlama *The Revenant* olacak gibi görünüyor. Neden?

Bir kere yönetmen **Iñárritu** zoru seven ve elindeki bütün imkânları sınırların ötesine taşı-



maktan gocunmayan bir sanatçı. Kendisi geçen yılın Oscar şampiyonu *Birdman'de* bu inadını yeterince sergileyememiş olacak ki bu sefer de filmini doğal ışıkta ve gerçek mekânlarda çekmeye karar vermiş. Bunun yarattığı handikapları tahmin edersiniz. Devamlılık bozulmasın diye günde sadece 2-3 saat yapılabilen çekimler, setteki herkesin yaşamını cehenneme çeviren bir soğuk ve yapım ekibinin bitmek bilmeyen çekim sürecinden yılması gibi sorunlar setten eksik olmamış. Hatta diyebilirim ki doğaya karşı mücadele eden bir adamı anlatan filmin çekimleri daha büyük bir mücadeleye sahne olmuş. Ama belli ki değmiş; yönetmen ortaya çıkan sonuçtan gayet memnun görünüyor ve ekliyor: "Bu filmi elimizde kahveler, mavi ekran önünde mutlu mutlu çekemezdik, böylesi çok daha uygun oldu." Eh, üstat öyle diyorsa bize laf düşmez.

Öte yandan bu eziyetli çekim sürecinin filme yaradığını anlamak için yönetmenin sözlerinden fazlası var elimizde. Fragmanlardan gördüğüm kadarıyla adını tam koyamadığım bir gerçeklik duygusu hâkim her ana. Geniş açılı çekimlerdeki görsel doku muazzam görünüyor ve aktörlerin performansları bu yaşanmışlığın izlerini taşıyor.

Görsellik demişken filmin görüntü yönetmeni **Emmanuel Lubezki**'ye küçük bir parantez açmadan olmaz. Kendisi son iki yılda *Gravity* ve *Birdman* ile Oscar'ı eve götürmüştü ve en azından yeni bir adaylığı fragmanlardan bile garantilemiş durumda, film vasat bile çıksa sırf onun meziyetleri için izlenir diyorum.

The Revenant iddialı geliyor arkadaşlar. Henüz gösterimi yapılmadığından elimizde bir eleştiri yok; fakat yönetmene, verilen emeğe ve kadroya bakınca "Bana Oscar verin ulan!" diye bağıran bir film var karşımızda. Öyle görünüyor ki Leo kendisine çoktan verilmesi gereken (örneğin *Blood Diamond* ile) altın heykelciği nihayet alıp şeytanın bacağını kıracak ve bize de bir "oh!" dedirtecek (bize ne oluyorsa?). En kötü ihtimalle bile soluksuz izlenecek gerilimi yüksek ve içimizi titretecek bir film bizleri bekliyor. Anlaşılan bu yıl kış, birkaç kez gelecek. **-Eren E.**



Yönetmen: Alejandro González Iñárritu **Oyuncular:** Leonardo Di Caprio, Tom Hardy, Domhall Gleeson
Vizyon Tarihi: 22 Ocak 2016

LEONARDO'NUN TALİHSİZ SERÜVENLERİ

Hollywood'da zamanla yükselip doğru proje seçimleriyle saygın bir oyuncuya dönüşen Leonardo Di Caprio'nun bu başarısı dört kez aday gösterildiği halde bir Oscar ödülüyle taçlandırılmış değil halen. Aşağıda Leo'nun makus talihine kısa bir bakış attık.

WHAT'S EATING GILBERT GRAPE (1993)



Tam bir yeniyetme olduğu zamanlardan gelen bu duygusal filmde Leo, **Johnny Depp**'in zihinsel engelli kardeşini oynuyordu. Filmden yalnızca Di Caprio aday gösterilmişti. Akademi herhalde "bu çocukta iş var, sonra veririz" demiş olacak ki, yaşlı kurt **Tomy Lee Jones'a** gitmişti ödül.

THE AVIATOR (2004)



Tam 10 yıl ve yıldızını parlatan birçok filmden sonra yönetmen **Martin Scorsese** ile ikinci kez bir araya gelen oyuncu, ünlü yapımcı Howard Huges rolüne girdi The Aviator'da. Tüm şartlar tamamdı, rolü Oscar için biçilmiş kaftandı, fakat olmadı. O yılın adaylıkları biyografilerden çıkmıştı ve akademi *"Ray"* filmindeki *Jamie Foxx'u* ödüle layık gördü. Leo'nun hüsranı büyüktü.

BLOOD DIAMOND (2006)



Fakat adamımız yılmayacaktı. 2006'da iki çok sıkı filmle adı anılan oyuncu (diğeri en iyi film seçilen *"Departed"*) resmen oynamakla kalmayıp yaşadığı elmas kaçakçısı eski asker rolüyle o yıl ödülü en çok hak eden performansı vermişti aslında. Fakat akademinin biyografi hevesi yine öne geçti ve eve ödülle dönen **Forest Whitaker** oldu.

THE WOLF OF WALL STREET (2013)



Martin Scorsese'yle olan bu son birlikteliği aktöre bir bardak soğuk su daha içirdi. Zira rol arkadaşı Matthew (soyadı okunamayan adam) diğer filmi *"Dallas Buyers Club"* ile ödülü kucaklamış, Leo'nun yüzündeki boş ifade ise akıllarda yer etmişti.

AND THE OSCAR GOES TO...

Bu yıl artık *Revenant* ile ödülü alacağını umduğumuz Leo'nun en büyük rakibi ise *Steve Jobs* ve *Macbeth*'deki performansları ile **Michael Fassbender** olacak gibi. Haydi Leo! Aslansın, kaplansın alırsın bu sefer! O Oscar buraya gelecek!

Y: The Last Man



HAYALLER KÂBUS OLUYOR!

Bugüne kadar bu ismi pek duymamış olabilirsiniz, "Ya sakallı tuhaf adamın dizisi değil mi bu?" diyebilirsiniz ama emin olun *Y: The Last Man*'i yakın zamanda çok fazla duymaya başlayacaksınız. Biz de o gün geldiğinde kendinizi yabancı hissetmeyin diye ufaktan bir giriş yapalım, gelecek yılın fenomenine bugünden hazırlanalım dedik.

Y: The Last Man, 2002 yılında **Brian K. Vaughan**'ın yazdığı ve **Pia Guerra**'ın resmettiği efsane bir çizgi roman serisi. Dünya çapında milyonlarca satan bu hikâye, ülkemizde de *Y: Son Erkek* ismiyle Çizgi Düşler tarafından on ciltlik bir seri halinde basıldı.

Hikâye oldukça ilginç bir kıyamet teorisini işliyor: Bilinemeyen bir sebepten dolayı Y kromozomu taşıyan tüm canlılar bir anda dünyadan göçüp gidiyor. Evet, doğru anladınız, erkek nüfusunun toptan öldüğü bir dünyadan bahsediyorum. Tek bir istisnayla...

Sizi Yorick Brown'la tanıştırayım; kendisi dünyada kalan son erkek. Yorick bir kaçış sanatçısı (ki hikâyede bu mesleğin ekmeğini epeyce yiyor). Erkeklerin yitip gittiği bir dünyada maymunu Ampersand'le birlikte hem bu kaos ortamına alışmaya hem de nasıl sadece kendisinin hayata kalmış olduğuna dair bilmeceleri çözmeye çalışıyor.

DC Comics'in şimdiye kadar yaptığı en akıllı hareket, çizgi roman aleminin en başarılı yayıncısı olan (bence) **Vertigo Comics** ile birleşmekti. 2010 yılında gerçekleşen bu ortaklık DC'nin süper kahramansız bir ayağı olmasını sağladı ve çıkan her yeni proje için *Y: The Last Man* belirleyici bir kriter oldu.

Sinema ve televizyonda devrim yapan çizgi roman çevirilerini gördükçe "Ee ne zaman *Last Man*'i çekecekler?" diye sorguluyordum uzun zamandır. Hatta *Last Man on Earth*'ü ilk gördüğümde yüreğim güplemişti, ki yanlış alarm olduğunu fark ettim. Geçenlerde bir film projesi olarak tekrar su yüzüne çıktı *Last Man* ama hemen su almaya başladı. Şimdiyse kanlı canlı, onaylanmış bir şekilde FX adlı TV kanalı tarafından dizi olarak siparişinin verildiği duyuruldu. Dizi hakkında dedikodular sonsuz ama yayınlanacağı kanal hariç net bir bilgi paylaşılmadı, en azından şimdilik. Yani şu an beklemekten başka tek yapabileceğimiz şey parmaklarımızı X yapıp Y'yi ummak. Cidden, umalım da diğer Vertigo uyarlamaları gibi yalan olmasın proje. **-Emre K.**



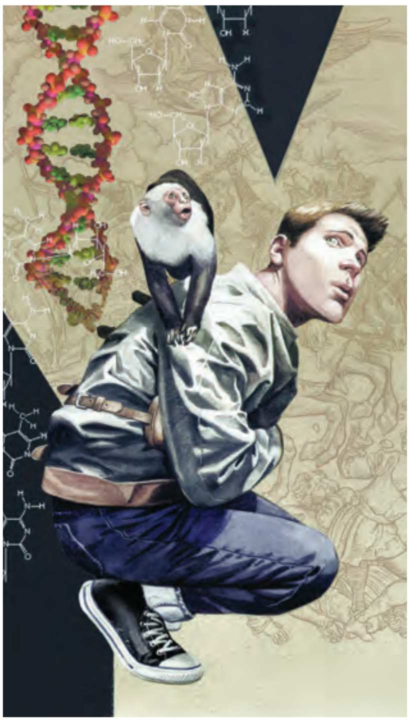
Brian K. Vaughan

Y'nin yazarı Vaughan farklı dallardan on adet Eisner ödülüne sahip. Vertigo, DC ve Marvel bünyelerinde onlarca kült hikâyeye imza atan yazarın Y: The Last Man dışında en başarılı eserleri EX Machina, SAGA ve Pride of Bagdat. Kısacası, çok fazla adını duymadığımız dostumuz aslında çizgi roman dünyasının en heyecan uyandıran yazarlarından biri.



&'nin Okunuşu

Yorick'in evcil hayvanı Ampersand isimli Kapuçin maymunu (evet çaydanlık). Engelli kimselere yardım etmesi için eğitmek amacı ile edindiği Ampersand yaşanan felaketin sonrasında hayatta kalan ikinci erkek. Hikâyede çok büyük yer kaplayan Ampersand'ın adı "&" (ve imi) anlamına geliyor.





Farklı Bir Kıyamet Senaryosu

Muhtemelen hiçbir heteroseksüel erkek "Dünyada yaşayan tek erkek ben olsam ya da dünyada tek bir erkek kalsa ne yaparız?" diye bir kıyamet senaryosu kurmaz. Ne dertler düşünülür zombiden uzaylılara kadar, ama tek erkek kalmak bu kâbuslardan biri değildir... Bakınca bir erkek için ödül gibi geliyor kulağa ama emin olun Yorick'le tanıştıktan sonra kız lisesinde okuyan erkeklere bile acıyacaksınız.

Serinin Başarıları

Y: The Last Man, Volume 10: Whys and Wherefores 2008 yılında en prestijli bilimkurgu ödülü olan Hugo ödüllerinde En iyi Grafik hikâye ödülü için aday oldu, maalesef kazanamadı. Ama aynı yol içinde çizgi roman dünyasının Oscar'ı diyebileceğimiz Eisner ödüllerinde en iyi devamlı seri ödülünü aldı.



KING KONG EFSANESİ DEVAM EDİYOR

Tom Hiddleston'un (nam-ı diğer Loki) başrolünde yer aldığı King Kong filmi *Kong: Skull Island* için yeni bilgiler geldi. Bu bilgileri sağlayan Tom Hiddleston, yeni filmin 30'lu yıllarda geçmeyeceğini, klasik bir King Kong hikâyesini anlatmayacağını, efsaneye temelde sadık kalınarak yeni şeylere değinileceğini belirtti.

Nasıl bir King Kong filmi izleyeceğimiz bilinmez ancak 2020 yılında gelecek olan *Godzilla vs. King Kong* filmine güzel bir zemin hazırlamasını umalım. (Evet, efendiler! *Godzilla vs. King Kong* geliyor! Duyduk duymadık demeyin!)



2 ADET X-MEN DİZİSİ YOLDA

Marvel ve DC hem beyazperdeden hem de TV'den saldırmaya devam ediyor. Arka arkaya gelen filmlerle birlikte pek çok yeni TV projesi de duyuruluyor tahmin edeceğiniz üzere. Sırada Fox'un haklarını elinde tuttuğu Marvel'ın X-Men'inde. Bu kez X-Men tayfasını sinemada değil, TV'de göreceğiz.

Hellfire Club ve *Legion* olmak üzere X-Men'i konu alacak iki adet TV serisi Fox tarafından duyuruldu. Henüz çok detay verilmese de *Legion*'ın filmlerden bağımsız bir seri olacağını, fakat *Hellfire Club*'ın senaryo anlamında filmlerle paralel bir yapı sergileyeceği açıklandı. Üstelik *Legion*'ın konusu bir hayli ilginç: Profesor Xavier'in şizofren oğlu David Haller'ın hikâyesi konu alınacak.

WALTER WHITE KESMEDİ KENDİSİNİ

Breaking Bad'in yıldızı Bryan Cranston, geçtiğimiz günlerde ilginç bir demeç verdi. Kendisi Marvel dünyasından bir kötü adamı oynamak istediğini belirtti. Olur mu dersiniz? Hangi rol yakışır Cranston abimize?

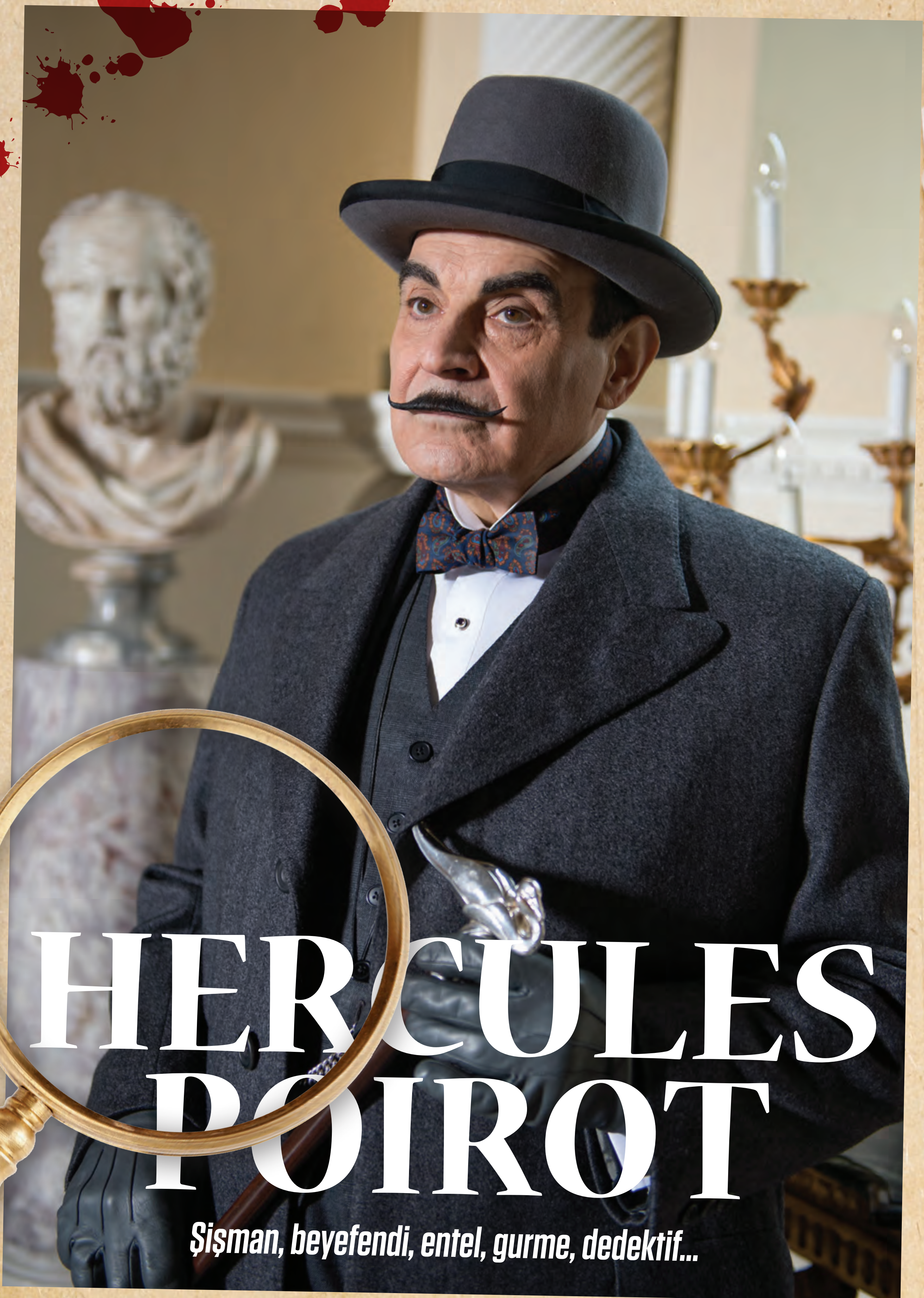
ESCAPE FROM NEW YORK YENİDEN GELİYOR

Snake karakterimize ilham kaynağı olan Escape From New York filmi, yeniden çekiliyor. Filmin yazarı Luther'ın yaratıcısı Neil Cross olacak. Asıl merak ettiğimizse Kurt Russel'dan sonra başrolde kimin olacağı.

THOR: RAGNAROK'TA HULK RÜZGÂRI

2017'de çıkacak Thor'un 3. filmi Ragnarok için süregelen dedikodular doğrulanıyor gibi; Thor'un bu son filminde Hulk'un da yer alacağı söylentisi pek çok isimsiz kaynak tarafından onaylandı.





HERCULES POIROT

Şişman, beyefendi, entel, gurme, dedektif...



Hâlâ daha bıkmadan dinleyebiliyorum dedektiflik hikâyelerini. Olayların çözümlenmesi, sondaki o sürprize doğru tırmanan merak, olağan şüpheliler, satırlar arasında süren kovalamaca, bilmeceyi çözmeye çalışmak... Bunların hepsi bir dedektiflik öyküsü dinlerken beyin dalgalarıma gönderilmesini istediğim sinyaller. Fakat biliyor musunuz şimdiki romanlarda veya öykülerde bir şey eksik geliyor bana. Tüm o gizeme rağmen, tüm o sır perdesine rağmen bir şey hâlâ eksik kalıyor.

Tanık olduğumuz sır perdesini aralayacak insanda yatıyor bu eksiklik. Eğer sizin çözemediğiniz bir hikâye aydınlanacaksa bunu yapan insanın hayranlık uyandırması, farklı olmasını istiyorsunuz. İşte karşınızda bu isimlerden belki de en "farklı"sı duruyor.

Son yüzyılın en büyük iki dedektifinden birisi Hercule Poirot. **Agatha Christie**'nin kaleminden çıkma, tam 33 romanın olay çözücüsü Poirot, diğer büyük dedektifimiz Sherlock Holmes'a nazaran oldukça farklı. Farklılığı hem olaylara yaklaşımından geliyor hem de genel olarak çizilen "karizmatik adam" tasvirinin uzağında olmasında yatıyor.

Belçikalı olan Poirot'u etrafındakilerinin gözünden tanımlamak gerekirse; 1.65 boylarında, yuvarlak bir göbeğe sahip, yumurta kafalı, kel, bıyıklı bir beyefendi olarak tanımlayabiliriz. Asla kibarlığından ödün vermez, herkese karşı da oldukça naziktir. Genel dedektif portresinin aksine suçlu kovalamak, aksiyondan aksiyona atlamak gibi huyları yoktur. Onu gerginken göremezsiniz. Olaylara yaklaşırken bile hep sakinliğini korur, mantığıyla hareket eder. "İnsanın aklını kullandığı zaman çözemeyeceği sorun yoktur" desturunu benimsemiştir. Bunu da çözdüğü olaylarla kanıtlar.

Poirot, sigara izmariti, kırılan vazo gibi somut delillerle olayları sonuca bağlamaz. Onun en büyük silahı iletişimdir. Cinayet mahalline girdiğinde (ki genelde köşk, villa, tren gibi kapalı ve büyük yerlerdir buralar) olaya tanık olan, cinayetin etrafında bulunan insanlarla konuşur. Onlara sorular sorar, o soruların cevaplarıyla olayı kafasında şekillendirir ve olayı sonuçlandırır.

Bir okuyucu olarak açıkçası bu tarz bir dedektiflik hikâyesinden daha iyisini bulmanın zor olduğunu düşünüyorum. Çünkü tüm konuşmalar, tüm tartışmalar gözünüzün önünde olur. Ama kitabın sonuna geldiğinizde ve Poirot'nun o konuşmalardan ne anlamlar çıkardığını gördüğünüzde kendisine şapka çıkarırsınız. Aslında köşkün sahibinin "*bilmiyorum belki de üç kişinin sesini duydum*" demesi sizin için bir anlam ifade etmezken Poirot için cinayeti çözecek "o" anahtar cümle olduğuna şaşırırsınız.

Hercule Poirot, ucuz numaralara yer vermez. Bir anda ortaya çıkan ve olayı çözüme kavuşturan esrarengiz nesneler yoktur onun hikâyelerinde, saf iletişim ve akıl yürütme vardır. Ve kendi aklını sever, hem de oldukça...

Belki de bu yüzden yaratıcısı **Agatha Christie**, Poirot'u asla sevemez. Onu bencil ve kendini beğenmiş olarak tanımlar... **-Enis**



POIROT GERİ GELDİ

Poirot, ilk kez 1920 yılında okuyucusunun karşısına çıkmış, son kez ise 1975 yılında kendini göstermişti. Fakat geçtiğimiz sene, aradan geçen 39 yılın ardından geri döndü. Merhum Agatha Christie'nin yerine Sophie Hannah'ın kalemiyle hayat buldu kendisi. Kitabın ismi Agatha Christie Monogram Cinayetleri, meraklılarına duyurulur.

BEYAZPERDE VE TV MACERALARI

Açıkçası genel tasvir anlamında Poirot'un "itici" bir adam olması onu ünlü dedektif Sherlock kadar ekran önünde meşhur yapamadı. Fakat yine de hatırı sayılır Poirot uyarlaması mevcut diyebiliriz. Bunlardan en başarılı iki tanesi; 74 yılında yayınlanan Murder on the Orient Express filmi ile iki yıl önce sonlanan ve 13 sezon süren Agatha Christie's Poirot dizisidir.

OKUYUN, OKUTUN

Poirot'un maceraları hem akıcı anlatımı hem de merak uyandıran detayları sebebiyle tek solukta okunabilir. Fakat 33 kitap arasından hangi birini seçeceğinizi bilemiyorsanız, "muhakkak göz atın" dediklerimi paylaşayım. Aman diyeyim kronolojik sıraya göre okuyun:

- **DOĞU EKSPRESİNDE CİNAYET** (1934)
- **ÜÇ PERDELİK CİNAYET** (1935)
- **NİL'DE ÖLÜM** (1937)
- **NOEL'DE CİNAYET** (1938)
- **VE PERDE İNDİ** (1975. Aslında 1940'ta yazılmış fakat 75'te yayınlanmıştır.)



HEVESİMİZİ KURSAĞIMIZDA KOYANLAR...

Onları görünce küllenmiş öfkeniz yeniden alevlenecek, "nasıl olur ya!" serzenişleriyle isyan edeceksiniz. Çünkü onlar talihsiz bir şekilde, gereğinden erken aramızdan ayrılan yapımlar. Bazıları hiç çıkamadı, bazıları çıksa da gün yüzüne doyamadı... Şimdi dil altı hapınızı alın ve okumaya başlayın. Kendinizi boşuna yıpratıyorsunuz çünkü. Size dizi mi yok!

HANNIBALL

İnsan etini adeta bir yarışma programı şefiymişçesine iştahla hazırlayan, yeni tarifleriyle ekran başına tüm "ev hanımlarını" toplayan, biricik psikopatımız Hannibal, artık aramızda olamayacak. Yapımcı bu görsellikte tavan yapmış dizi için yeni bir kanal arayışında. Umarız bulur da "tarifsiz" kalmayız.



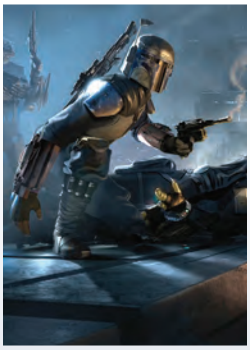
FALLOUT 3: PROJECT VAN BUREN

Interplay tarafından haksız yere kapatılmadan önce Black Isle ekibinin üzerinde çalıştığı son oyundu Fallout 3. Üstelik ilk kez 3D olarak tasarlanan oyun neredeyse tamamlanmıştı da. Senaryosunun bazı kısımlarını daha sonra New Vegas'ta görsek de beş yıl boyunca yasını tuttuk bu oyunun.

PUSHING DAISIES

Zaten romantik adamım, pastacı genç Ned'in hayatına giren güzeller güzeli Chuck ve çevresinde dönüp dolaşan olayların sunulduğu Pushing Daisies'i sevmeme imkânım yoktu. Bir de üstüne çocukluğunda canı yanmamış Tim Burton temasında görselliği, Jim Dale'in karizmatik sesiyle anlatımı ile devam etseydi bizi mutlu edecek dizilerdendi.





STAR WARS 1313

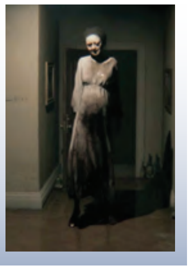
Coruscant'ın 1313'üncü katında geçecek olan bir macera. Bir kelle avcısının hikâyesi. Çok etkileyici grafiklerle, düzgün gözüken siper mekanikleriyle, daha sonra Boba Fett'in kendisiyle oynayacağımızı öğrenmemizle Star Wars hayranlarının yeni adresi olacaktı. Ama olamadı, anlaşması iptal edildi ve fişi çekildi. Sonra Rebels dizimiz oldu, eğlenceli olsa da casual Battlefront'umuz oldu. Keşke 1313 de olsaydı...



FIREFLY

Bugün hâlâ Fox'a ağır sövüyorsak bunun yegâne sebebi Firefly'dır. Sen kalk, güzelim diziyi, 1. bölümden başlayarak yayınlamak yerine rastgele bölümlerini göstererek yayınla, sonra izlenmiyor diye yayından kaldır. Sonradan Serenitiy isimli bir filmi çıktıysa da, bu serinin günahı hâlâ boynunda Fox reis!

SILENT HILLS



"Neden" gibi soruları bir kenara bırakalı ve yas tutma evresine geçeli çok oldu. Silent Hill markasının "öldüğüne" mi üzüleyim, Kojima ve Del Toro ikilisinin elinden çılacak bir yapımı kaybettiğime mi üzüleyim, kararsızım dostlar...



WORLD OF DARKNESS ONLINE

2007'de duyurulduğu andan itibaren birçok Vampire The Masquerade seven oyuncuyu heveslendirmiş, vampirler ve aksiyonla dolu bu karanlık dünyada bir DVO oynama fikri ben de dahil çok kişiyi heyecanlandırmıştı. Geçtiğimiz nisan ayında yapımın iptal edildiği, yaklaşık on yıllık bir çalışmanın boşa gittiği haberini aldık ne yazık ki, üzüldük haliyle.

CARNIVÀLE

Cennet ve Cehennem arasındaki ebedi savaşı bunalım dönemi Amerika'sının sosyo-psikolojik ortamıyla harmanlayarak anlatan bu çok katmanlı dizi ne yazık ki yeterli ratingi alamadığı için 2. sezon sonunda iptal edilmişti. Esasında 6 sezon olarak planlandığı için, birçok hikâyenin yarım kalması dolayısıyla izleyicilerde yas etkisi yaratan yapımın yerine Game of Thrones isimli kılıçlı, ejderhalı tuhaf(!) bir dizi geldi. Bu HBO'yu anlamak güç bazen.





THRILL KILL

EA tarafından satın alınan Virgin İnteractive'in yayınlayacağı bu dövüş oyununun çıkışı, EA tarafından "aşırı şiddet içerikli" ve "şirketin imajını bozacağı" gerekçesiyle iptal edilmişti. Yapım Manhunt 2 ve Hatred ile beraber "Adult Only" sınıflandırmasına tabi tutulan tek oyun.

LEGACY OF KAIN: DEAD SUN

LoK serisinin lanetli olduğu artık hepimizin malumu. Bu evrende ortaya çıkan hemen hemen her oyun fikri kalbine kazığı yiyip tarihin sayfalarındaki tozun ta kendisine dönüşüyor. Unreal 4 ile geliştirilen, Arkham serisi tarzı dövüş mekaniklerine sahip olan Dead Sun da bu kötü talihten kaçamamıştı.







İNCELEME

CASTRO

DEVRİM GÜNCESİ ÇİZGİLERDE

Coğrafi olarak uzaklardan ama yakın geçmişten gelen bir çizgi roman konuk olacak bu ayki köşemize. 20. yüzyılın ikinci yarısının en önemli siyasetçilerinden biri olan Fidel Castro'nun hayatını anlatıyor **Reinhard Kleist**'ın çizgilere aktardığı eser. Henüz 11 - 12 yaşlarında bir çocukken ulaştığı siyasi çizgisini ömrü boyunca hiç değiştirmeden korumayı bilen Castro'nun renkli, hareketli yaşamı siyah beyaz ve sade desenlerle yansıtılmış 250 sayfalık bu uzun belgesel - öyküye. Kübalı devlet adamı ile ilgili daha önce okuduklarımdan ve izlediğim tv programlarından bilgim vardı, gene de sayfaları merakla çevirmekten kendimi alamadım bu temposu kolay kolay düşmeyen, özgün çizgi romandan. Konuya gelirsek; 1950'lerde, devrimcilerle röportaj yapmak üzere Küba'ya gelen ve uzun yıllar boyunca adaya yerleşen bir gazetecinin gözünden anlatılmış Castro ve ömrü boyunca gerçekleştirmek istedikleri. Castro ve dostlarının duygularını, kolay kolay değişmeyen düşüncelerini, olabildiğince basit çizilmiş karelerde hissetmeniz mümkün. Küba müziğinin ünlü temsilcilerinden Buena Vista Social Club'ın neşeli şarkıları eşliğinde okumanızı öneririm. **-Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Dünyanın yakın siyasi geçmişine göz atmak adına, başarılı bir çizgi roman.* ★★★★★



KINGDOM COME

TANRILAR ÇILDIRMIŞ OLMALI!

Hep söylenen bir şey vardır; DC'nin edebi tarafı Marvel'a kıyasla bir tık daha güçlüdür. Bunun sebebi ise insandan çok Tanrı'ya yakın karakterler barındırmasıdır. Muazzam güce sahip karakterleri, felsefi sorgulamalara paratoner görevi görür, bu da onları süper güçlere sahip kişiler olmaktan çıkarıp birer sembol haline getirir. İşte bu sembollerin geçerliliğini, zamanın değiştire değiştire yok eden gücü karşısında koruyup koruyamayacağını sorgulayan bir hikâye Kingdom Come. Hatta yalanı yok, bana göre süper kahraman "mitolojisinin" doruk noktalarından biri. Yarı karanlık bir gelecekte, insanların Superman'i ve temsil ettiği geleneksel kahramanlık anlayışını "modası geçmiş" olarak görmeye başlayıp, acımasız yeni nesil kahramanları desteklemesiyle bir nevi emekli olan Superman'in geri dönüş hikâyesi. TDKR Batman için neyse, belki de Kingdom Come Superman için o. Tabii böyle dediğimde aklınıza sadece Superman'e odaklı bir hikâye gelmesin. Zira burada Batman'in, Wonder Woman'ın ve diğer DC kodamanlarının rolü de ufak değil. Tabii gaz sahnemiz bol, bu sahnelerin hakkını nasıl verdiğini de iki kelimeyle kısaca açıklamak istiyorum; **Alex Ross**. Gerçek modeller kullanan, çizim ve boyama teknikleriyle de çizgi roman normlarının dışına çıkan Ross'un belki de ustalık işi olan Kingdom Come, Mark Waid'in engin DC bilgisi sayesinde de tutarlılık ve yazım anlamında çizimlerinin gölgesinde kalmıyor. Her çizgi roman severin mutlaka ama mutlaka okuması gereken bir macera. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *5 üzerinden 6 vermeye iznim olsa verirdim.* ★★★★★



İNCELEME





Banksy

BURAYA ~~ÇÖP~~ boya DÖKEN ~~EŞEKTİR~~ sanatçıdır!

Hükümetler, şirketler ve %51'lik çoğunluk tarafından işgal edilmiş bir alanda yaşayan alt kitleler, azınlıklar, dışlanmışlar; varoluşlarını nasıl kanıtlıyorlar?

Kimine göre insanoğlunun derinden gelen bir dışavurum ihtiyacı, kimine göre ego kovalamacası; günümüzde isimsiz kitlelerden yükselen, anonim olduğu kadar şöhreti de arzulayan bir sanat dalı grafiti. Mağara duvarlarından başlayan iletişim biçiminin bu yüzyıldaki karşılığı. Tanımından tekniklerine, arkasındaki niyetlerden yapıldığı yere kadar, çıkan işin kalitesini belirlemek için bir sürü farklı elementi bir araya getirmeyi gerektiren, ucuz olduğu kadar sofistike de bir sanat.

Hayatı yeterince damıttığımızda her daim karşımıza çıkan ayrım yine orada: Herkesin ve her şeyin denetim altında olduğu, mükemmel yasalarla işleyen temiz bir sistem - ve yürüyen bantların altındaki çarkları döndüren isimsiz kitlelerin varoluş çığlıkları. Ve **Banksy**, işte bu ayrımın tam ortasında oturanlardan.

1990'ların başında İngiltere'nin Bristol şehrinde yeraltı grafiti çevreleriyle takılmaya başlayan Banksy, o dönemde yaygınca kabul gören serbest boyama yöntemiyle çalışıyor, fakat bu şekilde yaptığı işleri çoğu zaman batırıyor veya yetiştiremeden yakalanıyormuş. Daha etkili çalışabilmesine imkân veren "stencil" metodundan haberdar olduğunda ise hayatı değişmiş. Daha önceden evde kesip hazırladığı karton parçalarını duvarın üzerine tutup, birkaç katman boya sıkarak çok kısa sürede çok başarılı işler çıkarabildiğini fark eden Banksy, bu pratik metodunu savaş ve kapitalizm karşıtı mesajlar ve çarpıcı imgelerle bir araya getirerek, kısa sürede dünyanın en çok bilinen ve tartışılan grafiti sanatçılarından biri haline gelmiş.

Fakat grafiti denildiğinde çoğu sanatçının aklına gelenin, sadece oturduğu mahalleye çete adını falan spreylemek olduğu bir dönemde, Banksy'nin bunu üzerinde durup düşünülecek bir eleştirel harekete dönüştürmüş olması en öne çıkan tarafı. Dünyayı dolaşan ve aynı gerilla taktikleriyle savaş, yokluk ve anlaşmazlık olan çoğu yere işlerini bırakan Banksy, yüksek kulelerine çekilip kendini halktan soyutlayan sanatçıların karşısında, sokak seviyesinde halkla birlikte varolan, anlatacak şeyleri olan toplumcu bir grafiti sanatçısı. Yaptığı işleri kendi bölgesini işaretlemek için değil, tüm dünyanın hepimizin bölgesi olduğunu hatırlatmak amaçlı yapıyor ve grafiti sanatçılarının çoğundan bu noktada ayrılıyor.

Banksy için işler dışarıdan göründüğü kadar basit değil. Sanatını icra ederken karşısına çıkan resmi engeller bir yana, diğer grafiti sanatçıları ve hatta kendi hayranları tarafından bile defalarca hayal kırıklığına uğratılan bir kişilik Banksy. Yaptığı işin yasadışı doğasına rağmen isimsiz bir şekilde ünlenmeyi başarmasından, stencil kullanmanın "hile" sayıldığı grafiti çevrelerinde başına konulan ödüllere kadar, Banksy'nin mücadelesi hiç de kolay değil - ve bütün bunların altından kalkarken, hâlâ kimliğini saklı tutabiliyor olması da cabası. **-Erim**



"gerçek graffiti bu değil"

Bahsettiğimiz gibi, Banksy'nin kariyerindeki ilk yükselişinden günümüze kadar hâlâ en büyük eleştirmenleri, dünya çapındaki diğer, daha "klasikçi" grafiti sanatçıları. Grafitinin gerçek doğasının sadece serbest ve o an ortaya çıkan sprey darbeleriyle ifade edilebileceğini düşünen yeraltı grupları, Banksy'nin işlerini engellemiş, üzerini kendisiyle alay eden yeni görsellerle kapatmış, bazı durumlarda duvarlarda Banksy'ye tehditler bırakmışlar. Başka yakınma sebepleri arasında verdiği mesajların çok "light anarşi" tadında oluşu, sadece metropolitan ve yapmacık "isyankâr" kitleye hitap ettiği varsayımı ve çok bariz bir şekilde Fransız grafiti efsanesi Blek le Rat'in tarzını aşağı yukarı tamamen kopyalamış olması yer alıyor. Banksy bu eleştirilerden sonuncusunu kabul ederek, verdiği bazı röportajlarda da "Rat olmasa kendisinin olamayacağını" vurguluyor.

duvardaki mermi deliklerini boyayla kapatmak

Banksy bugüne kadar mesajlarını dünyanın birçok yerine taşıdı. İngiltere'nin dışına doğru büyümeye başladığında, önce Amerika ve Kanada'nın değişik bölgelerinde sokaktaydı. Bu yılın Şubat ayında da Gazze'ye "sızmış", savaştan kalan yıkıntılar üzerine de çalışmalarını yerleştirip kimse görmeden yok olmuş. New Orleans'taki Katrina felaketinden sonra oradaki acıları ele alan, ırkçı vahşet olaylarından sonra Klu Klux Klan temalı işler yapıp kaybolan, Birleşmiş Milletler İklim Değişikliği Konferansı sırasında şehrin duvarlarına küresel ısınma temalı işler dolduran, gündem gereksiz magazin haberleriyle dolduğunda ünlülerle dalga geçen çalışmalarını Londra'nın birçok yerine itinayla yerleştiren, fast food endüstrisinin korkunç uygulamaları duyulduğunda New York'ta hayvan hakları için boyayan da Banksy idi. Ne diyelim, adam tutarlı, tutkulu ve en önemlisi, görünmez.



para ettiğin kadar konuşursun

Banksy'yi çoğu grafiti sanatçısından ayıran bir diğer durum da çoğunlukla anavatanı İngiltere'de, kendisi tarafından yapılan işlerin, Banksy'ye tek kuruş verilmeden, işlerini taşıyan mülklerin sahipleri tarafından çok yüksek fiyatlara satılabilmiş olması ve akabinde İngiltere hükümetinin "sanatsal değer taşıdığına" kanaat getirdiği grafitilerinin korumaya alınacağını kararlaştırması olmuş. Devlet destekli anarşi, her isyankâra yar olmaz. Günümüzde, Banksy zaman zaman işlerini, anlaştığı galeriler üzerinden satıp yüzbinlerce dolarlık para da kaldırır durumda. Bu da, yeraltı grafiti çevrelerinden daha da dışlanmasına sebep oluyor tabii. Devlet tarafından böyle bir çifte standart uygulanabiliyor olması, aynı zamanda İngiltere ve dünyada, devletin neyin sanat olup neyin olmadığına karar verip veremeyeceği hakkındaki tartışmaları da doğurmuş oldu.





dismaland

Sanatını takdir edenlerden cesaretlenen Banksy, insanlarla daha az gerilla sayılabilecek şekillerde de buluşmanın yolunu buldu. Bu yıl Ağustos ayında Banksy ve anlaştığı 58 sanatçı, İngiltere'nin Somerset bölgesinde gizlice bir araya gelip terk edilmiş bir yüzme havuzu tesisini çalışmalarıyla doldurarak, Disneyland'ın gerçek dünyanın çirkinliklerinden nasibini almış "ghetto" bir versiyonu olan Dismaland'i açtılar. 21 Ağustos'tan 27 Eylül'e kadar açık kalan Dismaland'de, günde en fazla 4,000 bilet, tanesi 3£'dan satışa sunuldu. Faaliyetin sonunda toplam 150,000 ziyaretçi gelmiş ve bölgenin ekonomisine 20 milyon avro katkı sağlanmıştı.

gizli kimlik

Hem de 2015 yılında! 90'ların başından beri onlarca skandala karışıp, milyonlarca dolar paranın el değiştirmesine sebep olmuş, artık pop ikonu sayılabilecek Bansky gibi bir ismin, 25 yılı aşkın süredir yakalanmadan aktif olarak sahada çalışması, üstüne üstlük bunu 2015'in ultra-bağlantılı, her taraftan HD kamera fırlayan dünyasında yapabilimş olması gerçekten hayranlık uyandırıyor. Bu gizliliğin sebebi, Banksy'nin yaptığı işin doğası gereği yasadışı oluşu, ve teknik olarak adına bir şikayet gelirse hapse girebilecek olması. Sırrın korunmasında önemli bir etmen de, Banksy'le bugüne dek çalışmış tüm basın mensuplarının, sözlerini tutup, kimliğini kimseye açıklamamaları olmuş.





ME AND EARL AND THE DYING GIRL

HAYIR, BU BİR GENÇLİK AŞK FİLMİ DEĞİL...

Yönetmen: Alfonso Gomez-Rejon **Oyuncular:** Thomas Mann, RJ Cyler, Jesse Andrews **IMDb Notu:** 7,9

İlginç karakterlerden oluşan ailesi gibi kendisi de dikkat çekici bir karaktere sahip olan Greg, kendi yaşıtlarının tuhaf karşıladığı yiyeceklerden ve fikirlerden beslenen, Avrupa bağımsız sinemasından falan hoşlanan bir gençtir. Hatta hoşlanmakla kalmaz, gettolarda büyüyen Earl'le beraber, sinema tarihinin kült filmlerinin "*hiç kimseye izletmeyecekleri*" parodi versiyonlarını çekmeye başlarlar. Greg, lisenin son dönemlerinde, kendini üniversite seçimleri ve türlü ergen sorunlarının içine gömmüş, kurtuluşu biraz boş vermekte bulmuş durumda. Görünmez olmaktan rahatsız olmayan, aynı zamanda anlamlı sosyallikten de olabildiğince uzak durmaya çalışan Greg annesinin baskısı sonucu kan kanseri teşhisi koyulan normalde pek görüşmediği sınıf arkadaşı Rachel ile zoraki zaman geçirmeye başlar. Bu isteksiz görüşmelerin devamı neredeyse hiç arkadaşı olmayan Greg'in hayatı büyük ölçüde değişecektir. Arkadaş demeye dilinin varmadığı, kendi tabiri ile iş ortağı Earl'ün de katkısıyla hayatına yakın zamanda ölecek bir kız girmiş olur.



Konusuna bakıp iç karartıcı, sıradan bir dostluk dramı ya da arkadaşının hayatını kurtarmak için türlü maceralara bulaşan gencin başından geçenleri anlatan bir film beklemeyin. *Me and Earl and the Dying Girl*, Amerikan sinemasının en başarılı "indie" girişimlerinden biri. Hikâyede Greg hariç tüm karakterler geri planda tutuluyor ama bu durum ilginç bir şekilde diğer karakterleri örselemiyor. "Klişe" diye düşünmeye başladığınız anda film kendiliğinden bozuyor klişeleri. Oyuncuların ve mekânların doğallığı konu ile öyle güzel örtüşüyor ki, bütün bu parçalar birleşip filmi tam olması gerektiği gibi yapıyor. Her karakteri gerek duyulduğu kadar tanıtan, keşke "şurası şöyle olsaydı" dedirtmeyen filmin senaryosunu da yazan **Jesse Andrews**'ün aynı isimli romanından uyarlama. Ayrıca *American Horror Story* ve *Glee* gibi dizilerde yönetmenlik yapan **Alfonso Gomez-Rejon**'un ikinci uzun metraj filmi. Bağımsızların tadını seviyorsanız *Me and Earl and the Dying Girl*'i muhtemelen en sevdiğiniz filmlerinizin yanına koyacaksınız. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *"Merak etmeyin kız ölmeyecek."* ★★★★☆

MISSION: IMPOSSIBLE
ROGUE NATION



Biliyorum çoğunuz **Tom Cruise**'u pek sevmiyor ve bunun için de haklı nedenleriniz var. Fakat adam yapıyor abi. Şöyle düşünün; elinizde konusu kısıtlı bir materyal var ve serinizin 5. filmine gelmişsiniz, ne yaparsınız? Her seferinde kendinize nasıl meydan okuyup bir önceki filmde yaptıklarınızı aşarsınız? Tabii ki sadece bir koruma halatı ile gerçekten havalanan bir uçağın dışında asılı kalarak! Sırf bu sahne bile adrenalin seviyenizi tavan yaptırabilecekken film bize bunlardan 3-4 adet daha sunuyor ilerleyen dakikalarda. Suçlulardan oluşan büyükçe bir birliğe karşı mücadele eden Ajan Hunt'a en büyük destek ise gizemli bir kadından geliyor ki filmi izledikten sonra hemen Google'da **Rebecca Ferguson** ismini aratacağınızdan eminim. **Cruise**'a istediğinizi diyebilirsiniz ama işini hakkıyla yapan bir aktör olduğunu inkâr edemezsiniz. Altıncıyı alalım lütfen. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Gayet sıkı bir aksiyon/casusluk filmi olmuş. 3. bölümden sonra toparlayan seri fire vermeden yoluna devam ediyor. Cruise füzesi hedefi 12 olmasa da 10'dan vurmayı becermiş yine.* ★★★★☆

Yönetmen: Christopher McQuarrie **Oyuncular:** Tom Cruise, Rebecca Ferguson, Jeremy Renner, Alec Baldwin **IMDb Notu:** 7,6



TERMINATOR
GENISYS

UZAKTAN İZLE!

Sevgili okur, tadımızı kaçırmamak adına bu filmin nereye konulması gerektiğiyle ilgili düşüncelerimi kendime saklayacağım. Objektif olmalı, filmin yapım kalitesi ve Blu-Ray versiyonunun detaylarına bağlı kalmalıyım. Hikâye öyle işte. Yetişkin Kyle Reese, alternatif zaman çizelgesine geçip genç Sarah Connor ile saçmalarken, eski dostumuz sıvı metal terminatör modeli... -boşverin abi bunları. *Terminator 2*'den gerisini izlemenize gerek yok. Blu-Ray gayet güzel, 3D versiyonu da var, ayrıca bonus içerik olarak bütün Terminator ekibinin, bu projeyi hayata geçirerek ne kadar büyük bir hata yaptığını detaylıca anlatan yapım belgeselinin de tadını çıkarabilirsiniz. **-Erim**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bu filme, kısaca, hiç gerek yok.* ★★☆☆☆



Yönetmen: Alan Taylor **Oyuncular:** Arnold Schwarzenegger, Jason Clarke, Emilia Clarke, Jai Courtney, JK Simmons **IMDb Notu:** 6.7

PIXELS

Öncelikle şunu aradan bir çıkaralım: *Pixels* mantık aramamanız gereken, sadece eski günleri yâd edip bir kova mısırla gümletmeniz gereken bir film. O yüzden hele ki video oyunları filmlerinin kâbus gibi tarihini hatırladıkça düzenlenen nefret kampanyasına anlam veremiyorum. Evet, kimi zaman mizahı katlanılamaz hale geliyor, kimi zaman da oyunlar konusunda bile felaket hatalar yapıyor. Fakat sırf dünyayı gerçek bir Centipede istilasından kurtarmak ya da şehrin göbeğinde **Satoru Iwata**'yla beraber Pac-Man'i kovalamak fikri bile benim gibi dinozorlar için başlı başına bir izleme sebebi. Dünyanın kaderinin atari salonu tozu yutmuşlarının nasırlı ellerine bırakıldığı kaç film izlediniz ki? Bunlar içinizde heyecan uyandırmıyorsa film size hitap da etmeyecektir zaten. **-Emre Sümer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Pixels sinema kalitesi açısında zayıf bir film. Fakat izleme amacınız gerçekten bu mu?* ★★☆☆☆

Yönetmen: Chris Colombus **Oyuncular:** Adam Sandler, Kevin James, Michelle Monaghan, Peter Dinklage, Josh Gad **IMDb Notu:** 5,6

MR. HOLMES

Sizin için önemli olan nedir? Ün, şan, daha çok para? Yalnızlığınıza hangisi deva olabilir veya bu hayatta hiç yalnız olmadığınızı hissettiğiniz bir an oldu mu? Size uzatılan eli kaç kez geri çevirdiniz? Korkunuzu maskelemek için kaç kez mantığın kalın perdesini kullandınız? Bittiğinde bu tip hiç beklenmedik sorularla başbaşa bırakan bir film *Mr. Holmes*. Ünlü dedektifin kocamış, hafiften de bunamaya başlamış dönemini ayakları yere sağlam basan şekilde anlatıyor ve gayet durağan bir yapım olmasına rağmen hiç sıkmıyor. Bunda elbette efsane aktör **McKellen**'ın payı büyük, fakat ben çocuk oyuncu **Milo Parker**'ın da filme büyük katkısı olduğunu düşünüyorum. Onun hevesi ve tez canlılığı ölümün kıyısındaki bir adama son bir davayı çözme azmini verirken biz seyircileri de duygular ve mantığın ebedi çarpışmasına davet ediyor. Her şey olup bittiğinde dimağınızda sorular ve dingin İngiliz kırsalı görüntüleri kalıyor. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Sakin bir akşamüzeri elinizde çayınız ve kurabiyenizle izlenebilecek dinlendirici bir film. Yaşamdaki önceliklerimizi sorgulatacak bir dürüstlüğe sahip.* ★★★☆☆



Yönetmen: Bill Condon
Oyuncular: Ian McKellen, Laura Linney, Hiroyuki Sanada
IMDb Notu: 7,3



Yönetmen: Brad Bird **Oyuncular:** George Clooney, Brit Robertson, Hugh Laurie, Raffey Cassidy **IMDb Notu:** 6,5

TOMORROWLAND

Jules Verne'ün kitaplarından esinlenilerek Disneyland'in parçası olan Tomorrowland konseptinin filmi karşımızda ve ne kadar çabalasam da hatalarını görmemek imkânsız. Dünyanın önemli bilim insanları, sanatçıları, düşünürleri; politika, para, vb. çirkinliklerden bağımsız olarak yarının dünyasını (Tomorrowland) yaratıyor, Frank Walker da (Clooney) bu dünyanın bir şekilde parçası olmuş. Ama sonrasında sürülen Walker, baş karakterimiz Britt Robertson'ın (Casey Newton) o dünyaya giriş bileti oluyor.

Casey Newton karakterinin dünyayı tecrübe edişi çok tatlı bir şekilde anlatılmış olsa da, Clooney ile ilişkisi nedense iyi yansıtılamamış ekrana. Filmin üstüne oturduğu mantık ise Hugh Laurie'nin biraz hayal kırıklığı yaratan performansının da etkisiyle zayıf kalıyor. *Tomorrowland*'de bir sıkışmışlık duygusu var, sanki filmin ikinci yarısı aceleye getirilmiş gibi. Ama ham materyal, uzatmaya değecek potansiyele de sahip değil.

İlk duyduğum andan beri sevmeyi çok istediğim bir filmdi *Tomorrowland*. Film kötü değil ama özüne bağlı olarak yaratması gereken umudu ve heyecanı yaratamıyor. O nedenle sadece buruk bir hayal kırıklığı. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Clooney de Laurie de iyi oyuncular ama casting'in önemini gösteren bir yapım Tomorrowland. Role göre oyuncu önemlidir.* ★★★☆☆

JURASSIC WORLD

Sinemaya geldiğinde burun kıvırmıştım, Blu-ray'e düşünce de izlemeye niyetim yoktu ama "hadi, bir izleyeyim yine" dedim, açtım. Pek bir beklentim olmamasından mıdır nedir acayip eğlendim ya filmden. Tamam milyon tane mantık hatası var, tamam CGI dinozorlar maketler kadar inandırıcı değil falan filan ama dinozor aksiyonunun ne kadar tatlı olduğunu resmen unutmuşum. Nostalji hissini de hiç sevmem aslında ama *(Pixel editörü olan sen? -Sarp)* o *Jurassic Park* logolarını falan görünce de içim bir hoş oldu, Milliyet'in *Jurassic Park ve Dinozorlar* dergilerini haftalarca tekrar tekrar okuduğum zamanlara geri döndüm. Sırf nostalji hissiyle de küçültmemeli filmi tabii. İnsan kovalayan, insan yiyen dinozorlar... Birbirlerine dalan dinozorlar... Güzel olmuş be! Hele o son dövüş çok feciydi. T-Rex'le Raptor'un telekinetik bro-fist çakışlarını resmen hissettim (T-Rex'in gerçek bro-fist çakması zor tabii. Yazık...)Hayvanları seviyor, insan yiyen hayvanları daha çok seviyorsanız *Jurassic World* tam sizlik. **-Ömer**



EDİTÖRÜN NOTU: *Çok eleştirildiğine bakmayın, fazla ciddiye almadan izlerseniz süper gidiyor.* ★★★☆☆

Yönetmen: Colin Trevorrow **Oyuncular:** Chris Pratt, Bryce Dallas Howard **IMDb Notu:** 7,2



MICHAEL MOORCOCK

ELRIC: RUH HIRSIZI

"LORDUM ARIOCH İÇİN KAN VE RUHLAR!" -ELRIC

Fantastik edebiyatın karanlık yüzüyüle tanışmaya hazır mısınız? O, Melbniboné'nin son imparatoru. O, kadın katili Elric. O, akraba katili Elric. O, beyaz kurt! Fantazyanın mihenk taşı, anti kahraman temasının atalarından Elric, koleksiyon niteliğindeki bir edisyonla aramıza dönüyor! Daha önce 6:45 tarafından, altı kitaplık bir seri olarak basılmış Elric, şimdi yaratıcısı Michael Moorcock'ın önderliğinde düzenlenmiş yepyeni yüzüyle karşımızda! Raistlin, Drizzt ve Witcher gibi fantastiğin en bilinen üç karakterine de esin kaynağı olmuş albino imparator Elric'i, bu defa İthaki Yayınları etiketiyle göreceğiz. Onun hikâyesini, 6:45 basımındaki öykülerin tamamını içerdiği gibi çok daha fazlasına da sahip bir edisyonla okuyacağız. Çizgi roman dünyasının efsanevi ismi Alan Moore'un önsözü, farklı sanatçılarca çizilmiş Elric çizimleri ve yazarının Elric'e giden yolda faydalandığı tüm esin kaynaklarına değindiği harika açıklamalar da cabası! Karşınızda karanlık fantastik alt türünün atası duruyor. Sağlıksız bünyesi ve bağımlısı olduğu lanetli kara kılıcı Fırtınayaratan ile nice ruhu emecek ve her defasında pişman olacak. Elric, içimizden biri. O hak ettiğimiz değil, ihtiyacımız olan kahraman. **-Hazal**

EDİTÖR NOTU: *Önce o vardı, albino olan. Ardından diğerlerini yarattı.* ★★★★★



ALAN EAGLE

GOOGLE NASIL YÖNETİLİYOR?

İnternet kavramı çoğumuz için Google ile neredeyse eşdeğer hale geldi. İnternet üzerinde bir şeyleri bulmak için bir numaralı arama motorumuz Google, doğru. Fakat benim demek istediğim bu değil. Google, bunun da ötesinde bir marka algısı yarattı. İnternet hızımızda şüpheye düştüğümüz anlarda Google'a baktık; çünkü Google "sorunsuz, devamlı çalışan" site oldu bizler için. Hepimizin birer Gmail'i yok mu? Hepimizin birer Google Plus'ı yok mu? (Tamam, bu sonuncusu olmadı.) İşte bu kitap da bunun için; Google içerisinde hem olanları hem de olmayanları görmemiz için. "Google neyi nasıl yapıyor? Neden 1 numara? Bu güce rağmen neden bazı işleri bu kadar başarısız oldu? Google nasıl insanları işe alıyor?" Ve daha pek çok soru Google üzerinden şu anda iş hayatında olan veya girişimci olmayı düşünen herkese ışık tutacak sade ve akıcı bir dil ile cevap bulmaya çalışıyor. **-Enis**

STRUGATSKI KARDEŞLER

KIYAMETE BİR MİLYAR YIL

Bilimkurgu edebiyatının önemli ustalarından Ştrugatski Kardeşler uzun bir aradan sonra dilimizde! Ülkemizde daha çok Uzayda Piknik adlı eserleriyle biliniyorlar. İsim tanıdık gelmedi mi? Tarkovski'nin Stalker'ı desem? Uzayda Piknik'in film versiyonu olduğunu biliyor muydunuz? Uzun mu uzun bir aradan sonra Ştrugatski Kardeşler'den yepyeni bir eser okuyacağız. Kıyamete Bir Milyar Yıl adlı bu bilimkurgu eserinin kendisi küçük, ama etkisi devasa. Öyle ki, daha taslak aşamasındayken sansürün yakasına yapıştığı bir eser. Peki ya konu? Büyük keşiflerin eşiğinde olan bilimadalarının başına gelen tuhaf olayları konu ediyor kitap. Olmadık anlarda, fantastik sayılacak şekillerde rahatsız ediliyorlar. Acaba karanlık bir güç, bilimsel gelişmelerden rahatsız mı? Tüm bilimkurgu hayranlarına tavsiyemdir. **-Hazal**

DEBORAH INSTALL

BAHÇEMDEKİ YABANCI

EN İYİ DOSTUMUZ BİR ROBOT

Değişik konulu bir romandan söz edeceğim bu ay. Bilimkurgu temalı, yakın bir gelecekte geçiyor Bahçemdeki Yabancı. Ben Chambers, evli, çocuksuz, işsiz ve dahası, hayata karşı isteksiz ve amaçsız hisseden, üşengeç ve boş vermiş, otuzlu yaşlarında bir yetişkindir. Bir gün bahçesinde, zamanına göre eski model bir robot bulur ve kasvetli yaşamının gidişatı yavaş yavaş değişir. Romanın büyük bölümünde Ben ile Tang adını verdiği robotun konuşmalarını, giderek yakınlaşan dostluk ilişkilerini izliyoruz. Ben'in robot Tang'ı tamir ettirme amacıyla çıktığı yolculuk boyunca, yeni yapay zekâ dostunu tanıdığına tanık olurken, aslında kendi kendisini tanıdığını anlıyoruz son bölüme doğru. Büyük şehir insanının kariyer, iş güç koşuşturmacası yüzünden çektiği yalnızlık, sevgisizlik gibi sorunlara karşı satır aralarındaki farklı bakış açısı gözümden kaçmadı doğrusu.



Yazar Deborah Install'un tesadüfler sonrası aklına gelen fikirlerden oluşturduğu 300 sayfalık öyküde kullandığı sade dili beğendiğimi belirtmeden geçmeyeyim. Bu sevimli, sımsıcak dostluk öyküsünü, sıcak bir bardak çay eşliğinde okumanızı öneririm. **-Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bir robotun bile unuttuğumuz insanlık değerlerini nasıl insanca hatırlatabileceğini anlatan, güzel bir roman.* ★★★★★



1. SEZON

HEROES REBORN

PETER'SIZ, CLAIRE'SIZ, SYLER'SIZ HEROES MU OLURMUŞ?

Tamam, dördüncü sezonu ben de sevmemiştim ama ondan öncesi de çok haksız eleştirildi gibi geliyor bana. Arthur Petrelli mevzuları falan şahaneydi ya. Noah'yla Claire'in hep aynı muhabbeti yapıp sarılmalarından bana da gına gelmişti ama bir Hero'yu, bir Syler'ı sırf görmek bile güzeldi. Çoğu bölümün Mohinder'ın monologlarıyla anlamlandırılması, o ay tutulması efekti falan derken kendine has bir süper kahraman konsepti ve atmosferi sunabilmişti *Heroes*. Neyse, kısacası bayağı severdim ben eski seriyi. Üzülmüştüm iptal olmasına.

13 bölümlük mini bir dizi olacak olan *Heroes Reborn* eski mevzuların birkaç yıl sonrasında geçiyor, başka bir hikâye anlatıyor ve esas karakterler genellikle eskilerinden farklı. Başrolde Noah var ve bazı eskiler de konuk oyuncu olarak arada bir diziye uğruyorlar ama karakterlerin çoğu yeni ve doğrusunu isterseniz bu yenilerde eskilerdeki sevilesilik pek yok. Bir sürü kılkuyruk ve nispeten yüzeysel tip...



Hikâye biraz yalandan aslında. Evo'lar olarak adlandırılan süper güç sahibi insanlar bir toplanma sırasında saldırıya uğrarlar ve yüzlerce insan ölür. Bir şekilde hafızasını kaybetmiş Noah da o gün aslında ne olduğunu, hafızasını neden kaybettiğini araştırmaya başlar. Yani Evo'ların avlandığı ve saklanmak zorunda bırakıldığı hikâyenin ana hatları yine güzel sayılır da anlatım konusunda çok da iyi bir iş çıkarılamıyor. Mantık hataları bol, yaratıcılık eksik ki elinizde süper güç gibi bir konsept varken yaratıcılığın eksik kalması bayağı bir kazmalık gerektirir.

Hmm... Yazdıklarıma bakıyorum da ağız burun girişmişim seriye. Hakkını da teslim etmek lazım aslında, öyle rezil bir dizi falan da değil *Heroes Reborn*. Özel güç konseptiyle, *Heroes*'un o kendine özgü efektleriyle serinin genel olarak verdiği tat hoş. Eski *Heroes*'a lanet etmeyenlerdenseniz bir göz atın derim. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Eski Heroes'un tadı çok yok ama birazcık var yine de.* ★★★☆☆

Yapımcı: Tim Kring **Oyuncular:** Jack Coleman, Zachary Levi, Robbie Kay, Kiki Sukezane **IMDb Notu:** 7,4
Yayınlandığı Kanal: NBC



BİR ZACHARY GİDER, BİR ZACHARY GELİR...

Syler rolüyle hastası olduğumuz **Zachary Quinto** herhalde *Heroes Reborn*'da eksikliği en çok hissedilen oyuncu olsa gerek. Öylesine karizmatik ve kendine has bir kötü karakter her yerde çıkmaz karşımıza. Onun yerine elimizde klişe ve sinir bozucu **Luke** karakteriyle **Zachary Levi** var (akrabalıkları yok). Tek bir adamın bir diziye neler katabildiğine ve neler katamadığına dair iki güzel örnek.



1. SEZON

BLINDSPOT

İlk kez *Thor* filminde Lady Sif olarak gördüğüm **Jaimie Alexander**'ın zarafeti üzerinden prim yapmaya çalışan bir projeyle karşı karşıyayım. New York'ta Times Meydanı'na bırakılan bir çantadan çıkan Jane Doe (Alexander), FBI ajanı Kurt Weller'ın (Stapleton) sorumluluğu haline gelir. Weller ve takımı Jane'in (kimliği belirsizlere verilen ad) vücudunu kaplayan ve her biri başka bir önemli olaya işaret eden dövmeleri izleyerek bu işin arkasında neyin olduğunu araştırırlar. *NCIS*, *CSI* gibi dizilerin havasını çoktan kaybettiği bir dünyada *Blindspot* gereksiz ciddi ve Amerikan kalıyor. CIA ve FBI arasındaki çekişmeler, gizli dosyalar, teröre dair esmer derili militan genellemeleri ile dolu, ilk beş bölümünde hayal kırıklığı bir dizi diyebilirim. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Kendisini gereğinden fazla ciddiye alan NCIS gibi dizilerdeki mizahın da bulunmadığı bir deneme. Gelecek için, hayırlısı diyorum.* ★★☆☆☆

Yapımcı: Martin Gero **Oyuncular:** Sullivan Stapleton, Jaimie Alexander, Rob Brown, Audrey Esparza **IMDb Notu:** 7,9 **Yayınlandığı Kanal:** NBC

FARGO



2. SEZON

Coen Kardeşler'in 1996 yapımı efsane filmi *Fargo*'dan esinlenilerek aynı isim ve aynı temel hikâye ile **Noah Harvey** tarafından geçtiğimiz sezon başlayan *Fargo*, bu sezon bizleri 1979'a götürüyor. İlk sezon yaşanan malum olay çözülmüş, insanlar az da olsa mutlu sona kavuşmuşken ikinci sezonda gözler yirmi yıl öncesine gidiyor. Kararlı polisimiz Moly'nin babası Lou'in ilk sezonda üstünkörü bahsettiği olayın gizemi Minesota'nın karlı sokaklarını tekrar kana buluyor.

Hâlihazırda Minesota'da önemli bir güç elde etmiş Gerhardt ailesinin işlerine çomak sokmaya gelen büyük bir mafya gücüyle çatışması etrafından gerçekleşen olaylar silsilesine şahit oluyoruz. Tabii bu olayların vuku bulduğu dizi *Fargo* olunca, sıradan insanların başına gelen pek sıradan olmayan olaylar da işin içine ekleniyor ve ortaya izlemesi zevkli, kurgusu şahane, yönetmenliği muhteşem bir dizi çıkıyor. Hem de Kirsten Dunst oynuyor!

Fargo bu sezonuyla da şahane atmosferi ve ilk sezondan özlediğimiz anlatım tarzını devam ettirerek olay çıkaracak, izlemeniz gereken dizilerde en tepeye koymanız gereken yapım olacak. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Fargo'nun eşsiz atmosferi, şahane bir anlatımla kalitesini kaldığı yerden devam ettiriyor.* ★★★★★

Yapımcılar: Coen kardeşler **Oyuncular:** Kirsten Dunst, Patrick Wilson, Jesse Plemons **IMDb Notu:** 9,0 **Yayınlandığı Kanal:** FX



HABERLER

DOCTOR GERİ DÖNÜYOR!

Doctor Who dizisinin 10. doktoru tanıdığımız bir sima! Üstelik sadece kendisi değil, yardımcısı da tanıdık. Büyük finale doğru giden yolda David Tennant ve Catherine Tate ikilisi Doctor Who'da tekrar bizlerle olacak!

SHERLOCK'UN ÇIKIŞI TARİHİ NETLEŞTİ

Verdiği uzun aralarla bizi derin hüzünlere gömen Sherlock, özel bölümüyle 1 Ocak tarihinde ekranlara geri dönüyor. Son sezonun senaryosunu devam ettirmeyecek olsa da ikiliyi tekrar görmek güzel olacak.





HABERLER

NBC'NİN LOPEZ HAYALİ GERÇEK OLUYOR

Geçtiğimiz yılın başlarında NBC, Jennifer Lopez'in başrolünde olacağı bir polisiye dizi istediğini belirtmişti. Aradan geçen sürede sesi çıkmayan yapım nihayet(!) gün yüzüne çıkıyor. 14 Ocak tarihinde Lopez'i Shades of Blue isimli yeni dizide göreceğiz.



JACK BLACK'İN DİZİSİ İPTAL EDİLDİ

HBO'da yayınlanan, Jack Black'in başrolünde olduğu The Brink isimli komedi yapımı iptal edildi. İşin ilginç tarafıysa HBO, geçtiğimiz aylarda dizinin yeni sezonu için anlaştıklarını duyurmuştu. Şimdiyse "kusura bakmayın programımızda yer yokmuş" diyerek iptal ettiler.



5. SEZON

AMERICAN HORROR STORY: HOTEL

Bir önceki sezonu tema olarak beğenmediğimden pas geçtiğim *American Horror Story* (*AHS*), yeni konsepti **Hotel** ile öyle sağlam bir dönüş yaptı ki TV dünyasına... Bu sağlamlığı iki noktada ele almak lazım yalnız: İlki set tasarımları ve karakterlerin kostümleriyle birlikte stilize ama bir o kadar da ciddi havası. Los Angeles'taki Hotel Cortez, 1900'lerin başında James Patrick March (Peters) tarafından inşa ediliyor. Art deco'nun buram buram kokusunun alındığı ve James'in kendi ihtiyaçlarına göre şekillendirdiği bu otelin sakinleriyse tabii ki en az James kadar garipler. "Uyuşturucu bağımlısı", "başarısız aktris" gibi basmakalıp birer karektermiş gibi gözükseler bile yollarının bu otele düşmesi, buranın parçası olmaları kısmı derinliklerini artırıyor, onları ciddiye aldığınız birer kişilik haline getiriyor.

Diziyi ayakta tutan ikinci sağlam kazık da **Ryan Murphy**'nin yazım ve yönetmenlikte gösterdiği performans. Bu, aslında tartışmalı bir konu. İlk bölümde yer alan ve çok tartışılan tecavüz sahnesinden itibaren *AHS*, son sezonlarda girdiği çıkmazdan kurtulup yine tekinsiz bir çehreye bürünüyor. Ben, her kötü davranışın pahada "kötü" olduğunu düşünenlerdim ve Hotel'de kimi yerlerde "ilgi çekmek için kötülük" ruhunu hissetseniz de bir doluluk, hikâyeyi ilerletme çabası yakalıyorsunuz az çok.

Aşkın acımasızlığı, yalnızlık, seri katillerin çarpık mantıkları, bu senaryonun ortasında yer alan polis detektifi John Lowe (Bentley) ve ailesi, oteldeki ziyaretçilerin birbiriyle ilişkileri ve karşılıklı açmazları bu sezonun öğeleri arasında.

Dürüst de olmak lazım tabii. *AHS*, hiçbir zaman çok derinlikli ya da kavramsal açıdan doğru soruları soran bir seri olmadı. O bir patlamış mısır dizisi, gerçekten de adını hak eder ölçüde Amerikan. Ayrıca Hotel, korkudan çok gerilim ve tiksintinin gücüne sığınıyor. Lady Gaga, kimileri tarafından çok takdir görse de gerçek oyuncuların yanında sırıtan bir rol becerisine sahip. Gerçi karakterinin altını doldurabiliyor, ki dizinin yapımcılarının başarısı sayılır bu da. Ama izlerken esnememi tutamadığım "coven" ve benim pas geçtiğim "freak show" sezonlarından sonra Hotel gerçekten ferah ve serinin başta yakıp taşıdığı meşaleyi yeniden alevlendiriyor. Özellikle ikinci sezon, yani "Asylum" sizi çektiyse ve ilk sezondaki merhametsiz yaklaşımı ve aleni cinselliği de itici bulmadıysanız doğru yerdesiniz. 64 numaralı odaya buyurun lütfen. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Eski gücüne kavuştuğu hissedilen, kendisine dair sevdiğimiz ne varsa ruhen bunu geri getiren bir sezon olacak gibi.*

★★★★☆

Yapımcılar: Ryan Murphy, Brad Falchuk **Oyuncular:** Wes Bentley, Sarah Paulson, Lady Gaga, Evan Peters **IMDb Notu:** 8,3 **Yayınlandığı Kanal:** FX





SLAYER
REPENTLESS

Son 35 yıldır, nereye boşaltacağımızı bilemediğimiz öfkemizin süspansiyonu, beyne atılan sonik bombaların mucidi ve *thrash metalin* tanrıları diyebileceğim **Slayer**'ın dönüşü epey sıkı olmuş arkadaşlar.

Kolay da olmamış bu dönüş. Zira bundan önceki albüm olan *World Painted Blood* 2009'da çıktığında kimse gitarist **Jeff Hanneman**'ın onu 2013'teki ölümüne götürecek olan hastalığından haberdar değildi ve efsanevi davulcu **Dave Lombardo** henüz 3. ve son kez grubu terk etmemişti. Tüm bu olumsuzluklar *Repentless'in* çıkışını erteledikçe fanlar meraklanmış ve "acaba grubun sonu mu geldi?" soruları dillendirilmeye başlanmıştı. Ama içiniz rahat olsun, kurucular **Tom Araya** ve **Kerry King**'in ısrarı ve grubun Nuclear Blast ailesine katılımıyla yeni albümün temelleri atılıp kayıtlar başlamış.

Geçen ay Iron Maiden yazımda belirttiğim üzere zaman ilerledikçe grupların kendini tekrar etme, hatta kendilerinin parodisine dönüşme olasılıkları yükseliyor. Slayer çizgisi belli, zaman zaman kendini tekrar etmiş ve tematik olarak da sınırlı bir grup. Fakat adamlar yaptıkları işi o kadar ustaca ve inanarak yapıyorlar ki; "birader bu kadar sene nefret ettiniz dünyadan, bari yeni albümde de bir aşk şarkısı koyun" diyemiyorsunuz. Aksine "kökle abi, aynen devam!" diyesiniz geliyor. Albümle aynı adı taşıyan *Repentless* şarkısına çektikleri ve ortalığın kan gölüne döndüğü klipten de anlaşıldığı üzere babalardaki nefret azalmak bir yana keskinleşmişde. Ama nasıl etmesinler ki? Her yerde savaşlar almış yürümüş, son 20 yılda dünya terörün gölgesi altında kalmış ve askeri harcamalar artmış. Uluslararası bir kin ve şiddet dalgası herkesi umarsızca yutarken, yozlaşmış din kurumları hemen her yerde suistimalin dibine vurmuşlar. Tüm bu bozulma ve dağılma atmosferi tam da Slayer'ın müziğinin beslendiği şey. İster *Implode* ile küresel bir kıyametin ayak seslerini anlatıyor olsunlar, isterse *Atrocity Vendor'daki* gibi bir seri katilin beyninin kıvrımlarında dolaşsınlar, grup her daim ruhumuzun karanlık özünü olduğu gibi yansıtmaktan çekinmedi, yeni albümde de durum değişmiş değil.

Müzikal olarak eski albümlerin hızında olmayan albüm (e onlar da yoruldu artık) daha heavy tonlara kayıp doom metal sularında yüzmeye hevesli olsa da grubun alametifarikası olan thrash köklerinden de kopmaya niyetli değil. İçimizi dışımıza çıkaran keskin sololar yerli yerinde dururken gitarist **Gary Holt** rahmetli **Hanneman**'ı fazla aratmıyor doğrusu. Parçalar klasik Slayer tadında ve fazla bir yenilik içermiyor, ama kendi içlerindeki uyum ve devamlılık duygusu 42 dakikanın nasıl akıp geçtiğini anlamanızı engelliyor rahatlıkla.

Sesi kökleyip biraz headbang yapayım diyorsanız son dönemlerde daha iyisini bulamayacağınız bir albüm olmuş *Repentless*. Dinleyip öfkenizi kusun, sağa sola dalacağınıza kısmi beyin hasarı ile kurtarın diye yapılmış. Tabii, sizi neyin bu kadar öfkelendirdiğini asla unutmamak şartıyla. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Grup kulak öldüren hızından biraz uzaklaşmış olsa da, öfkesinden bir şey yitirmemiş. Slayer dinlemek hâlâ deşarj ediyor bünyeyi.*

★★★★☆



SCHOOL-LIVE!

BU DA SIRADAN BİR MOE ANİME GALİB- HÖAAAGRH!

Hani buralarda üç ayda bir yeni anime sezonundan söz ediyorum ya... İşte oraları yazmadan önce sezondaki eli yüzü düzgün gözüken bütün animelerin ilk bölümlerini izliyorum, beğendiklerimi de izlemeye devam ediyorum (hoş geçen sezon hayvan gibi olunca ilk bölümünü izlediğim neredeyse her seriye devam ettim). Moe olaylarını sevmiyor değilim ama çok iyi olmadıkça da kaçınıyorum. Aşırı şirin şebek çok seri çıkıyor sonuçta, sezon animelerini gözden geçirirken onları es geçiyorum genelde. Aralarında sözü edilmeye değer bir şeyler oluyorsa kusura bakmayınız artık.

School-Live!'i (*Gakkou Gurashi*) de izlemeyecektim aslında ama baktım AniDB notu fena değil, ilk bölümü bir izleyeyim dedim. Ve hiç de âdetim değildir; bölümü yarısında kapatıp gidecektim. Ufak kız çocukları için yapılmış, bıdıbıdı bir animeydi işte sonuçta. "Hadi" dedim "neyse, devam edeyim." Meğerse ne kadar da doğru bir karar vermişim.

Spoiler vermeyi hiç sevmem, o yüzden siz acele bir işiniz yoksa açın bir ilk bölümünü izleyin şu animenin de ondan sonra buraları okumaya devam edin bence.

Ne oldu? Gözünüz hemen bu paragrafa mı kaydı? Hadi hadi gidin izleyin, 20 dakikaya görüşürüz.

Gördüğünüz gibi seri aslında gayet bir zombi kıyameti serisi ve izlediklerimiz gerçeği kabullenmeyen şizofren karakterimiz Yuki'nin gözünden imiş. Ha, diyeceksiniz ki "seri bu noktadan sonra *The Walking Dead*'e mi dönüyor?" Hayır. *School-Live!* yine sevimli ve moe olmayı sürdürüyor ama bir taraftan duygusal ve sert olmayı da başarıyor. Tezatın bir o uç noktasında, bir bu uç noktasında gidip geliyor ve bunu enteresan bir şekilde hiç de öyle saçmalamadan yapıyor. Duygu sömürüsü yok, damar olsun diye damar yok. Umudun olmadığı o noktada hayata tutunmaya ve mutlu olmaya çalışan ve bunu da başarabilen karakterler var. Her zaman olmasa da çoğu zaman...

Özellikle de Yuki'nin seriye katkısı inanılmaz. Şizofrenisi sayesinde sahte de olsa diğerlerine yaşama enerjisi veriyor, aklı biraz kıt olsa da üst düzey sezgileri sayesinde o an ihtiyaç duyulan şeyi algılayıp kendi tarzınca çözüm üretiyor. Yılın en başarılı yazılmış karakterlerinden biri kanımca.

School-Live!'i birbirinden çok çok farklı iki konseptin bir araya gelince aslında ne kadar güzel olabileceğini görmek isteyen tüm zombiseverlere öneririm (sahi bir **Beneath the Ground**'umuz vardı, ne oldu onlara?). **- Ömer**

YENİ SEZONDAN ÇOK UMDUĞUMUZU BULAMASAK DA YENİ ANİME DUYURULARI YARINLARA UMUTLA BAKMAMIZI SAĞLIYOR (DUYAN SİYASİ PARTİ MANİFESTOSU SANACAK). -ÖMER



HABERLER



● ABD'deki büyük anime yayıncılarından **Funimation**'ın başı bu ay çok ağrıdı. Önce Attack on Titan filminin sinema gösterimlerindeki altyazı problemiyle tepki çekti, onun ardından da Prison School'un bir bölümünün dublajında alakasız bir şekilde Gamersgate tartışmasına girenlere laf sokulunca sesini yükselten çok oldu. Funimation her iki olay için de ayrı ayrı özürlerini iletti.

● **Evangelion**'ın, 20. yılı ilk bölümün 20 yıl önceki aynı gün ve saatte (4 Ekim 1995 - 18:30) yeniden televizyonda yayınlanmasıyla kutlandı. Japonya'daki büyük meydanlardaki dev ekranlarda da gösterildi.

● Death Note ve Bakuman.'ın mangakaları Tsugumi Ohba ve Takeshi Obata 4 Kasım'da yeni bir manga serisine başlıyorlar; **Platinum End**. Ayrıca yan bir hikâye anlatan yeni bir Legend of Galactic Heroes mangası başladı. LoGH bayağı bayağı geri dönüyor yahu! Başka iyi yeni manga haberleri de var ayrıca: For Me to Remain Myself - Matcha Hazuki (One Week Friends), yan bir Gantz mangası, yeni Arakawa Under the Bridge bölümleri, yeni Lupin III serisi.

● **Prince of Tennis**'in mangakası Takeshi Konomi'nin 14 yıldır kafasında bir manga fikri varmış ve sanki bu fikir yakında hayat bulacak gibi. Herhangi bir ayrıntı yok maalesef.

● İptal olan **P.T.**'de Uzumaki, Gyo gibi psikopat mangaların yaratıcısı Junji Ito'nun da çalışıyor olduğunu öğrendik. Daha daha üzüldük.

● Bir ankette en trajik kadın karakterler oylandı. 1. sırada Your Lie in April'dan **Kaori**, 2. sırada School Days'den **Kotonoha**, 3. sırada Anohana'dan **Menma**, 4. ve 5. sıralarda Madoka Magica'dan **Homura** ve **Mami** yer aldı.

● Arşivlerde Osamu Tezuka'nın 1969'da yaptığı yarı anime yarı live action, 20 dakikalık **Space Journey** adında bir yapım bulundu. Yakında gösterilecekmiş.

● 19 Nisan'da Osaka'da içinde bir sürü oyun, etkinlik vs. olan gerçek bir **Pokémon** Gym açılıyor.

● 40. cildi çıkan ve sonu görünmeyen mangalardan **Kingdom**'ın mangakası Yasuhisa Hara, seriyi 100 ciltte bitireceğini söyledi. Üzülmek için erken gördüğünüz gibi. 1989'dan beri devam eden köklü spor mangası **Dear Boys** ise Aralık'ta bitiyor. **Clover**, **Tegami Bachi** ve **Oishii Kamishama** mangaları da yakında sona eriyor.

MANGLOBE'A VEDA ETTİK

2002'den beri faaliyet gösteren anime stüdyosu Manglobe iflasını açıkladı. Yaptıkları birkaç animeyi sıralayayım: Samurai Champloo, Ergo Proxy, Michiko & Hatchin, House of Five Leaves, The World God Only Knows, Deadman Wonderland. Sundukları son anime de geçen sezonki Gangsta. oldu.

The World God Only Knows ve Gangsta. gibi devam edesi serilerinin akıbeti belli değil elbette ama yakın zamanda seslerini duyabileceğimizi sanmıyorum. Bir de Genocidal Organ isminde yarım kalan bir filmleri var, onu başkaları tamamlayacak. Biraz ertelendi sadece.

Öyle işte dostlar... Karşıdan çok bıdı-bıdı görünen The World God Only Knows dâhil çoğu animesi kaliteli ve özenliydi Manglobe'un. Acımız büyük.



YENİ ANİMELER

● Wagamama High Spec, Active Raid, Nurse Witch Komugi, Big Order, Grimgar of Fantasy and Ash, Bakuon, Kuma Miko, Alderamin on the Sky… Aaa duyurulan alakasız seri sayısı azmış…

● Ama sırada yeni sezon duyurularıyla midemizle kelebekler uçuşturan seriler var. Hızlıca sıralıyorum: Magi'deki Sinbad'ın animesi (Nisan), Assassination Classroom (Ocak), Sailor Moon Crystal, 7 Deadly Sins, Tokyo Ghoul, The Heroic Legend of Arslan, Yowamushi Pedal, Tenchi Muvo.



● Aria'nın yaratıcısı Kozue Amano'nun benzer kafadaki en yeni mangası **Amanchu!**'nun animesi duyuruldu.

● Monogatari serilerinin öncesini anlatacak **Kizumonogatari**'nin üç film halinde yayınlanacağı ve ilk filmin Japonya'da 8 Ocak'ta gösterime gireceği açıklandı. Bir de fragman yayınlandı; animasyonlar çok değişmiş ama müttthiş olmuş!

● **Sword Art Online**'ın da bir filmi geliyor ve özet olmayacak, yeni bir şeyler anlatacak. **Black Buttler** için de bir film duyuruldu.

● Kill la Kill'i yapan stüdyo Trigger yeni serisini duyurdu: **Kiznaiver**. Bir uyarlama değil, orijinal bir seri.

● **God Eater** 9. bölümde bitti. Son üç bölüm kışın yayınlanacakmış. O kadar hayvan animasyon yapınca yetiştiremediler herhalde.

● 2017'de 3 boyutlu yeni bir **Resident Evil** anime filmi gelecek.

● Visual Arts / Key'in aşırı aşırı popüler görsel romanı **Rewrite**'ın anime serisi yapılıyor. Bakın Visual Arts / Key diyorum, Clannad diyorum, Kanon diyorum. Rewrite daha aksiyon gibi olsa da sıkıntı olabilir.

meddya **ANİME**

GÜZ SEZONU ANİMELERİ

Yalan değil, önceki iki sezona nazaran Güz Sezonu genel olarak gayet dandik kalıyor. Eh, az sayıda kaliteli anime demek, kaçırılanlara geri dönme fırsatı demek. **-Ömer**



ONE PUNCH MAN

Muhtemelen ismini duymuşsunuzdur zaten, mangası çok popüler olan bir shounen / shounen parodisi One Punch Man. Hayatına lanet eden Saitama kendini kasıp çok güçlenir ve bir süper kahraman olur. Ancak şöyle bir sorun var; çok güçlenir. Her gün kötü adamları tek yumrukta devirmekten bayar ve yine sıkıcı hayatına lanet etmeye başlar. İlk bölümler fena değildi, daha da iyi olmasını bekliyorum.



COMET LUCIFER

Kristalden çıkan gizemli kızlar, süper hızlı giden acayip acayip taşıtlar, birbirine öküz gibi bağıran karakterler ve de tabii bolca robot! Dünyanın en orijinal serisi değil ama çıtır çerezlik eğlenceli bir şeyler arayanlara bire bir. Eureka 7 sevenlere özellikle önerilir.



ATTACK ON TITAN: JUNIOR HIGH

Ilı... Şey... Ya bunun hakkında bir şey yazmasam, böyle laf kalabalığıyla doldursam burayı olur mu? Olmaz mı? Peki... Ve karşınızda son yılların en popüler serilerinden Attack on Titan'ın yenisi! Yani işte yenisimsisi... Karakterler titanlarla birlikte ortaokula gidiyor falan. Parodi serisi. İyi bir parodi olduğunu da düşünmüyorum aslında ama Attack on Titan hayranıysanız bir de siz deneyin isterseniz.



MOBILE SUIT GUNDAM: IRON-BLOODED ORPHANS

Nihayet arkadaş! Eski serilerden bağımsız, adam akıllı ve yepyeni bir Gundam serisi! Herhalde sezonun en iyi yeni serisi desem ayıp etmiş olmam. Bir 00, Seed ya da Wing gibi efsane olur mu bilinmez ama potansiyel yüksek. Nihayet be!

HAIKYUU!! - 2. SEZON

Hajime no Ippo'yu bir kenara koyarsak son yılların en gaz spor animesiydi Haikyuu!! Hatta bırakın onu en gaz animelerdendi yahu! İlk sezondaki o son maç neydi öyle! Voleybolla alakasız olsanız bile (ki benim de yok) sırf coşmak için izlenir.





NORAGAMI ARAGOTO

Geçen senenin iyilerindendi Noragami. Çulsuz tanrı Yato, kılıcı Yukine ve Yato'nun mallığının kurbanı Hiyori'nin hikâyesi kaldığı yerden devam ediyor. Geyik ama arada bir iyi de ciddileşen aksiyonuyla kesinlikle göz atmaya değer.



OWARIMONOGATARI

Vakit, %90'ı diyalogdan, %100'ü mükemmellikten oluşan Monogatari serilerine veda etme vaktidir (serilerin öncesini anlatacak Kizumonogatari filmlerini yok sayalım şimdilik). Neyden bahsettiğimi anlamadıysanız sizi 2009'un en iyi animesi Bakemonogatari'ye alalım önce. Başrolde bu kez aşırı gizemli kızımız Oshino Ougi var. Tek mekânda ve sırf diyalogla geçen 40 dakikalık ilk bölümüyle girişi sağlam yaptı zaten.



THE PERFECT INSIDER

Owarimonogatari dışında kafa ütüleyecek (iyi anlamda) bir serimiz daha var bu sezon. Aşırı tepkileri olmayan inandırıcı karakterler, felsefi diyaloglar, merak uyandıran bir hikâye... Sezonun en ciddiye alınası serilerinden.





YERLİ MALI, YURDUN MALI

GÖRÜCÜYE ÇIKAN "YERLİ OTOMOBİL" NE KADAR YERLİ?

Bir düşünün, Türkiye'den en son ne zaman tüm dünyanın takdir ederek kullandığı faydalı ve yaygın bir teknolojik buluş çıktığını gördünüz? Her ülke gibi bizimki de kalkınmaya, gelişmeye, özgünleşmeye, kendi üretimini yapmaya heves ediyor. Ancak heves etmek, hatta teşvik etmek, başarmak için yeterli değil.

Öncelikle şunu belirtmekte fayda var: Hâlihazırda yerli otomobil üreten bir ülkeyiz. Otomotiv Distribütörleri Derneği'nin verilerine göre 2014 yılında ülkemizde 587.331 otomobil satışı gerçekleştirildi ve bunun yaklaşık %27'sini yerli üretim araçlar oluşturuyor. Ancak bu araçlar özünde yabancı (örn. Fiat, Honda, Hyundai, Renault, Toyota) otomobiller, sadece üretimi ülkemizde yapılıyor. Geçmişte, Türkiye'de seri üretilen ilk otomobil markası olan Anadol da İngilizler tarafından tasarlanmıştı ve motoru Ford'dan temin ediliyordu. Konuyla ilgili olarak, 1961 yılındaki yerli otomobil üretim maceramızı konu alan 2008 yapımı *Devrim Arabaları* filmini mutlaka izlemenizi öneririz.

GÖZÜM BİR YERDEN ISIRIYOR

2011 seçimleri öncesinde dile getirilen "%100 Türk malı otomobil" vaadi, hepimizin bir ucundan destekleyebileceği bir hayaldi. Dört yıl boyunca hakkında net bir bilgi edinemediğimiz bu konu, geçtiğimiz ay yine bir seçim öncesinde tekrar gündemimize taşındı. Bu kez nihayet, üretilen bir prototipi görme fırsatımız oldu. Ancak otomobillere ilgi duyan vatandaşlar, üzeri kamufle edilen bu aracın iç ve dış tasarımının Cadillac BLS modeline çok benzediğini ifade edince ortalık karıştı.

Eğer siz de aynı şeyi düşündüyseniz tahmininiz doğru: Zamandan (en az beş yıl) ve paradan (milyarlarca dolar) tasarruf etmek için, kendi otomobilimizi tasarlamak yerine var olan bir platformun fikri mülkiyet haklarını satın almayı tercih etmişiz. Geçmişte Saab 9-3 ve Cadillac BLS gibi araçların altyapısını oluşturan platform, 2020 yılında yola çıkması planlanan ve çoğu parçası ülkemizde üretilecek yeni bir veya birkaç modelde kullanılacak. Esas hedef ise bu platformu geliştirerek menzili uzatılmış elektrikli araçlar üretmek.



TESLA'DAN NEYİMİZ EKSİK!

Ülkemizde yerli otomobil işini ciddiye alan başka projeler de var. Bunlardan biri de Hacettepe Üniversitesi'nde üretilen elektrikli araba EVT S1. İstanbul-Ankara arası mesafeyi 18 liralık elektrik enerjisiyle kat edebilen, önümüzdeki aylarda görücüye çıkıp ilk bin satışını yapmayı bekleyen EVT S1 için şimdilik en büyük sıkıntı, bütçe sağlayacak destekçiler bulabilmek. Biri devlet mi diyordu?

YÜZDE KAÇ LAZIM?

Bu noktada haklı olarak soruyoruz: Hani %100 Türk malı olacaktı? Lafı döndürüp dolandırmaya lüzum yok; siz de biliyorsunuz ki tüm bu söylenenler, seçim öncesinde daha çok oy toplayabilmek için uygulanan stratejinin bir parçası. Ortada gerçek bir çalışma var, ancak yanlış aktarılıyor. Kimilerimizin göğsü kabarıyor kabarmasına, ama nihayetinde Afrika'dan atlet getirip Türkiye adına olimpiyatlarda yarıştırmak gibi buruk bir his yaratıyor.

Aslına bakarsanız %100 Türk malı bir aracın seri üretimini yapmak, ekonomik anlamda gereksiz bir uğraş. Dünya devi dediğimiz firmalar da her şeyi kendi üretmiyor; yeri geldiğinde motor dâhil birçok parçayı işin ehlinden temin ediyor. Ancak arada şöyle bir fark var: Onlar tasarruf etmek için bu yolu tercih ederken, biz bunu zorunluluktan yapıyoruz. Dışa bağımlılığı kırana dek taklit etmenin bir sakıncası yok; asıl ahmaklık, sıfırdan başlamakta ısrar etmek olur.

Haklarını satın aldığımız platformun iddia edildiği gibi geliştirilip elektrikli araca nasıl dönüştürüleceği bir muamma. Umuyoruz ki bu macera dört yılda bir gündeme taşınıp sonra unutulan cinsten olmaz; gelecekte ülkemizde Türkiye pazarına uygun, özgün araçlar üretildiğine şahit oluruz. **-Eren & Erim**



ŞOKA GİR, KENDİNE GEL

NÖROLOJİ UZMANLARINDAN ELEKTROT TEDAVİSİ

Ütüyü prizde unutup unutmadığından emin olamayıp eve geri dönenlerden misiniz? Halinize şükredin, çünkü sizden çok daha takıntılı insanlar var. Saatlerce banyo yapmadan kendini temiz hissedemeyenler, hatta biri durdurana dek yıkanmaya devam edenler... Obsesif kompülsif bozukluk yaşayan kimi hastalar bu durumu terapi veya ilaçlarla kontrol altında tutabilirken, bazı insanlar daha uç yöntemleri denemeyi göze alıyor.

Bu yöntemlerden biri de Amerika'nın Massachusetts Hastanesi'nden Dr. Emad Eskandar'ın uyguladığı, ilk olarak 1987'de Dr. Alim Louis Benabid tarafından keşfedilen, korkutucu ama umut vadeden elektrot implantı. Dr. Eskandar ortalama 7cm derinlikteki gri maddeye yerleştirdiği elektrotlarla beyni uyararak, hastalarının yaklaşık yarısında semptomları tamamen yok edebildiğini kanıtlamış durumda. Yeni teknikte beyne yerleştirilen elektrotlar amigdaladaki nöron aktivitesini bağlı oldukları küçük bir derialtı bilgisayar yardımıyla gerçek zamanlı olarak takip ederek, hastanın nöbetleri nüksettiği an bölgeyi elektrikle uyarıp istenmeyen tepkiyi bastırabiliyor.

Kısaca DBS (Derin Beyin Stimülasyonu) olarak bilinen tedavi yöntemi, 2000'li yıllardan beri özellikle Parkinson hastalığının tedavisinde –kişilik değişimi gibi yan etkilerine rağmen– yasal olarak kullanılıyor. Dr. Eskandar uyguladığı teknik ve kullanılan cihazlar için Amerikan Sağlık Bakanlığı'ndan gerekli izinleri çıkartmış, yani tedavinin etkinliği artık resmiyet kazanmış durumda. Beynin türlü yapılarının bireyden bireye nasıl değişebildiğini daha iyi kavradıkça ekip aynı metodu geliştirerek, normal tedavilere yanıt vermeyen depresyon ve travma sonrası stres bozukluğu vakalarında da uygulayabileceklerini düşünüyor. **-Erim**

YİNE Mİ REKLÂMLAR

POPÜLER TARAYICI EKLENTİSİ ADBLOCK SATILDI

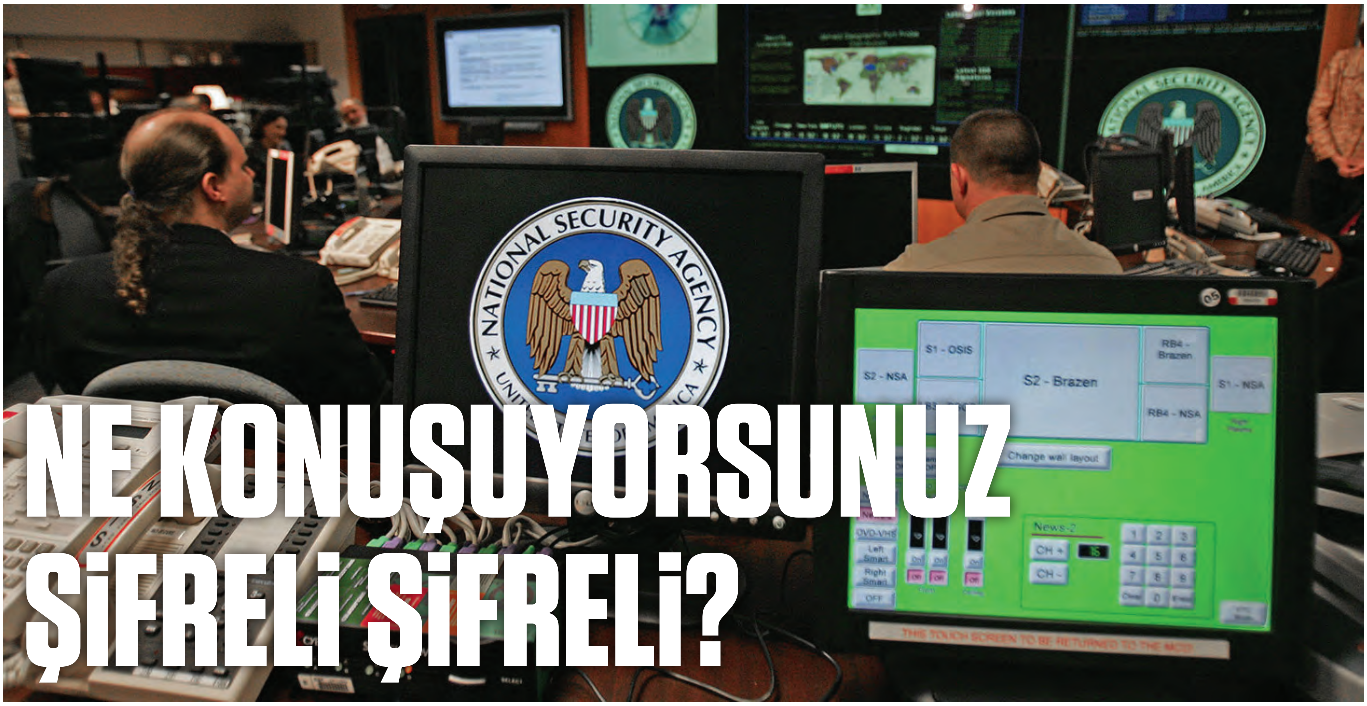
İnternette dolaşırken (benim zamanımda sörf yapmak denirdi) karşınıza çıkan sevmediğiniz reklamları engellemenizi sağlayan ve dünya çapında 40 milyondan fazla kullanıcısı bulunan AdBlock eklentisi, geçtiğimiz ay içerisinde el değiştirdi. İşin ilginç yanı, onu kimin satın aldığını bilmiyoruz.

AdBlock kullanıcıları, Ekim ayı içerisinde bir gün tarayıcılarında yeni bir sekme açtıklarında karşılarında bir mesaj gördüler. Eklentinin yaratıcısı Michael Gundlach, kullanıcılara yazdığı açık bir mektupta yazılımı yıllar içinde büyütmekten keyif duyduğunu, fakat artık bu işi daha iyi yapacağına inandığı bir başkasına devretmek istediğini söylüyordu. Mektupta aynı zamanda AdBlock'un artık "faydalı" olduğuna kanaat getirdiği bazı reklamları gösterecek şekilde ayarlı olacağını, fakat yine de tüm reklamları kapatmak isteyen kullanıcıların bunu seçebileceğini belirtiyordu.

Karışıklık olmaması adına not düşelim: AdBlock ile Adblock Plus tamamen farklı eklentiler (hatta benzer isimlere sahip, B harfinin büyük/küçük yazıldığı başkaları da var). Adblock Plus zaten uzun zamandır "kabul edilebilir" reklamları bize gösteriyordu. Şimdiyse el değiştiren AdBlock da aynı uygulamaya geçti.

Medyadan ve kullanıcılardan gelen yoğun baskıya rağmen, Gundlach şirketin yeni sahibinin kimliğini açıklamadı ve kendilerinin bu yönde özel bir isteği olduğunu belirtti. Şimdi ortalık paranoyadan geçilmiyor. Bazıları AdBlock'u NSA aldı diyor, bazıları "reklamları engellemeyin" diye yırtınıyor; sonu gelmeyen bir tartışma söz konusu. AdBlock'u kim ne kadara aldı bilinmez, fakat her halükarda bizim tavsiyemiz, Firefox veya Chrome kullanıyorsanız uBlock Origin'i veya Adblock Edge'in proje terkedilmeden önceki son sürümlerini kullanmanız yönünde. İçeriğini sevdiğiniz ve desteklemek istediğiniz siteler (*öhöm öhöm* oyungezer.com.tr *öhöm*) için de mümkünse bir beyaz liste oluşturup bu sitelerdeki reklamları görüntülemeyi ihmal etmeyin. **-Erim**





NE KONUŞUYORSUNUZ ŞİFRELİ ŞİFRELİ?

BAZI HTTPS VE VPN BAĞLANTILARININ KIRILABİLDİĞİ ORTAYA ÇIKTI

Olayın temelini biliyorsunuz: Amerikan Ulusal Güvenlik Teşkilatı (NSA) kendi topraklarında ve ötesinde vuku bulan her şeyi bilmek, çözmek, analiz etmek istiyor. Onlar için ideal dünya, her insanın her hareketinin kayıt altında tutulduğu, saklayacak bir şeyi olan herkesin doğrudan şüpheli ilan edilebildiği bir dünya. Ve şimdi, o dünyaya giden yolda NSA'in yeni numaraları var.

Bireysel gizliliği koruma yanlıları yıllardan beri, şifreli iletişim kullanan yazılımların geliştiricilerine Diffie-Hellman kriptografik anahtar değişimi algoritmasını kullanmalarını öneriyordu. Fakat geçtiğimiz haftalarda **weakdh.org** sitesinde yayınlanan akademik bir araştırma, bu algoritmayı kullanan protokollerin uygulamadaki bir ihmalden ötürü kullanıcıları açıkta bırakabildiğini ispatladı ve iletişim güvenliğine dair bildiklerimizi sarstı.

Yıllık 11 milyar dolarlık bütçesi ve 35.000 kişilik ekibiyle devasa imkânlara ve alternatif çözümlere sahip olan NSA'in bir süredir VPN trafiğini çözebildiği ve gerektiğinde bazı HTTPS ve SSH bağlantılarını da dinleyebildiği iddia ediliyordu. Ancak bunun nasıl mümkün olduğuna dair kimsenin net bir fikri yoktu. İşte bu araştırma bize makul bir açıklama getiriyor. Elimizde kesin kanıt olmasa da araştırmanın sonuçları, 2012'de kimliği gizli bir NSA çalışanının dile getirdikleriyle ve 2013'te Snowden'ın sızdırdıklarıyla uyum gösteriyor. Ele geçirdikleri verileri, şifrelenmiş dahi olsa veri merkezlerinde tutan ve şifrelemeyi kırabildikleri zaman gelince süper bilgisayarlarla analiz edebilen NSA'in böyle bir fırsatı kaçırmayacağı aşikâr.

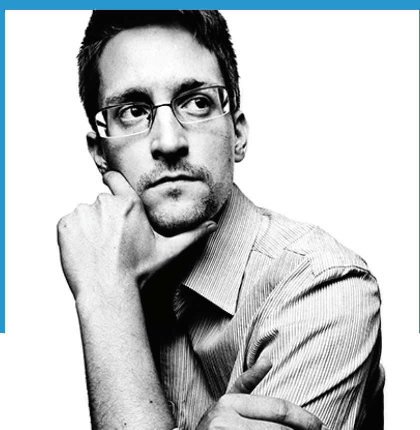
Peki şimdi ne olacak? Şifrelemeler kuvvetlenecek, gereksiz işlemci gücü harcanacak, kriptografi soğuk savaşında bir seviye daha üst silahlara geçilecek. Popüler web tarayıcılar ve diğer bazı yazılımlar çoktan yamandı, ancak başka açıklara karşı her daim temkinli davranmak durumundayız. **-Erim**

ISLIK ÇALAN MAVİ KUŞ

EDWARD SNOWDEN ARTIK TWITTER'DA!

NSA'in kendi topraklarında vatandaşları üzerinde yürüttüğü gizli operasyonları Amerikan anayasasına aykırı bulan ve bunun sonucunda bazı gizli belgeleri sızdırdığı için vatan haini ilan edilen Edward Snowden, saklandığı yerden başını uzatıyor. Geçtiğimiz ay ünlü astrofizikçi Neil deGrasse Tyson ile yaptığı StarTalk röportajının ardından, şimdi de Twitter'da kendine bir hesap açtı ve onu aktif bir biçimde kullanıyor.

@Snowden adını üç yıldır kullanılmamış bir hesaptan kendi üzerine aldırmayı bir şekilde başaran Snowden, isminin yanında o mavi tik işaretinin belirmesiyle birlikte birkaç saat içinde yüz binlerce takipçi topladı (ben bu satırları yazarken takipçi sayısı 1,5 milyonu aşmış durumdaydı). Sosyal medya ağına "Şimdi beni duyabiliyor musunuz?" diyerek girizgâh yapan Snowden'ı ilk karşılayan da Tyson oldu. "Bana sorarsan sen gerçek bir vatanseversin. Güvende kalman dileğiyle" mesajına "Özgür kalman dileğiyle" yanıtını veren Snowden'ın takip ettiği tek Twitter hesabının NSA'e ait olması, mizah anlayışını hâlâ yitirmediğini gösteriyor.



Hesabının açıklama kısmına "Eskiden devlet için çalışıyordum. Şimdi toplum için çalışıyorum. @FreedomofPress'te yönetici" yazan Snowden, Twitter'ı aktif bir biçimde kullanıyor. Sürekli olarak dünya halkının bilmesi gerektiğini düşündüğü bağlantılar paylaşıyor ve hatta ara sıra bizim gibi sıradan, ölümlü insanlara bile yanıt yazıyor. Elbette ciddi şekilde ele geçirilmek istenen böyle bir hedefin sosyal medyada aktif olması, olabilmesi şaşırtıcı. Ama Snowden aptal değil – sızdırdığı bilgilerin ardından tüm dünyada aranırken Hong Kong'a ve Rusya'ya yakalanmadan uçmayı başarmış, yıllarca NSA'de çalışmış bir güvenlik uzmanından söz ediyoruz. Belli ki artık gözümüzün önünde saklanmak ve daha çok şey paylaşmak istiyor. O halde sosyal medyaya hoş geldin @Snowden! **-Erim**

MODEMİNİZ KİMLERLE KONUŞUYOR?

TR-069 VE ROMPAGER ZAFİYETİ

Birçoğumuz modemimizi kayıt olduğumuz internet servis sağlayıcısıyla yaptığımız anlaşmanın yanında hediye olarak almışızdır diye tahmin ediyorum. Peki, bu cihazların içerisinde saklanan güvenlik zafiyetleri olabileceği hiç aklınıza geldi mi? Bu ay, bahsi geçen cihazların içindeki özel bir yazılımdan ve TR-069 protokolünden bahsedeceğiz.

NEYİN NESİDİR?

TR-069 (ya da CWMP) teknik özellikleri ilk olarak 2004 yılında tanımlanan, uzaktan erişim amaçlı bir iletişim protokolüdür. İnternet erişim cihazlarının otomatik konfigürasyonuna ve denetimine olanak sağlar. Cihaz periyodik olarak internet servis sağlayıcısı (İSS) tarafında bir otomatik konfigürasyon sunucusuna (OKS) HTTP üzerinden XML formatında paketlerle bağlanır, fakat OKS de dilediği zaman cihazınıza bağlantı talebi gönderebilir. TR-069'un aktivitesini yerel olarak durdurmak mümkündür.

Bu, pratikte şu anlama geliyor: İnternet servis sağlayıcınız sizden izin almaksızın cihazınıza bağlanıp istediği değişiklikleri (hatta sizin yapamadıklarınızı) admin olarak yapabilir. Ağınıza bağlı tüm cihazların MAC adreslerini ve host isimlerini görebilir, yeni Wi-Fi ağları açabilir, yeni donanım yazılımı dahi yükleyebilir. Alternatif olarak, sizi ağdan düşürebilir de tabii.

PROBLEM NEREDE BAŞLIYOR?

Cihazın her an İSS'ye ait OKS'den bağlantı talebi almaya hazır olduğunu söylemiştik. Bu iletişimin yapıldığı CWMP portu (genelde 7547'de bulunuyor) yapılan araştırmalara göre dünyada HTTP'den sonra en fazla sayıda açık bulunan port. Tüm IPv4 adres tabanında 7547'nin taradığı araştırmalara baktığımız zaman, 189 ülkede 46 milyondan fazla cihazın dinlemekte olduğunu ve bu sayının her geçen gün arttığını görüyoruz.



7547 üzerinden OKS'nin iletişim taleplerini dinleyen çok küçük bir HTTP sunucusu var, adı da RomPager. İlk olarak 1996 yılında piyasaya çıkan ve kısa sürede en yaygın TR-069 bağlantı talep sunucusu haline gelen RomPager, zurnanın zart dediği yer sevgili okur. Piyasadaki modellerin %98'i RomPager'ın 4.07 sürümünü kullanıyor. 4.07 bayağı eski (2002) ve daha da önemlisi zafiyetleri bulunan bir sürüm. Doğru silahlarla kuşanmış bir saldırgan, 7547 portunuz üzerinden RomPager'a bir saldırı gerçekleştirerek cihazınız üzerinde kontrol sahibi olabiliyor. RomPager 4.07'yi kullanan ve CWMP portu açık duran her cihaz, bu zafiyete kurban gidebilir.

NE YAPABİLİRİZ?

Maalesef, cihazınıza yasadışı olabilecek alternatif bir firmware yüklemek veya CWMP portunuzu kapatmak dışında uygulayabileceğiniz bir çözüm yok. Tavsiyem, bu yazıyı okuduktan sonra İSS'inize ulaşın ve modeminizde kullanılan RomPager sürümü hakkında bilgi isteyin. 4.07 ise, güncel ve güvenli olan 4.51 sürümüyle değiştirilmesini isteyin. Sorun, şu an İSS'lerin dağıttığı çoğu firmware güncellemesinin hâlâ RomPager 4.07 ile geliyor olması. 4.07 ile gelen modellerin listesini vermeye kalksak kendi başına birkaç sayfa tutacak, o yüzden modem firmalarına ulaşın ve bu sürümü içermeyen bir firmware'i destekleyen modellerin hangileri olduğunu öğrenip cihazınızı ona göre değiştirmeyi deneyin; zira bu zafiyet uzun süre düzeltilmeyecek gibi görünüyor. Bulgularınızı erim@oyungezer.com.tr adresinden bana da iletirseniz sevinirim. **-Erim**

AMAN DİYELİM!

Cihazınızı ne kadar kurcalamaya yetkiniz olduğu vakadan vakaya değişebiliyor, dolayısıyla yasaları çiğnememek adına lütfen İSS'inizden bu konuda bilgi talep edin. Aynı zamanda, TR-069'u iptal ederseniz İSS'iniz herhangi bir problem halinde cihazınızı uzaktan göremeyecek, herhangi bir kontrol veya düzeltme yapamayacaktır. Eğer cihazın donanım yazılımını kurmak ve değiştirmek konusunda kendinize güvenmiyorsanız, lütfen bir şeyleri kafanıza göre kesip biçmeyin.



BİLİNMEYENLER

BİLGİSAYAR DONANIMLARINI NE KADAR İYİ TANIYORSUNUZ?

-EREN OKKA

Donanım dünyasındaki "Hangi ekran kartını alsam?" gibi sıradan sorular, yalnızca buzdağının görünen kısmı. Yüzeyin derinliklerine indiğinizde belki hep merak ettiğiniz, belki de o ana dek farkında bile olmadığınız birçok önemli ayrıntıyla karşılaşıyorsunuz. Nadiren konu edinilen bu ayrıntılar, bilgisayar donanımlarına dair faydalı bilgiler ve ipuçları paylaşacağımız bu dosyanın özünü oluşturuyor. Daha derinlemesine işlememizi istediğiniz bir konu olursa, yazın bize!



ÖNCE GÜVENLİK

Her şeyin nasıl çalıştığını öğrenmeye meraklı biri olarak kendimden biliyorum; insanın, içini açıp kurcalayası geliyor. Aman dikkat! Elektronik cihazlar söz konusu olduğunda, elektrik yükü beklenmedik bir tehlike arz ediyor. Her şeyden önce, dokunduğunuz elektronik devreleri vücudunuzdaki statik elektrik ile bozabilirsiniz. Bilgisayar toplarken veya kasanın içini açıp kurcalamadan önce üzerinizdeki elektriği attığınızdan emin olun. Tabii, cana geleceğine mala gelsin. Güç kaynağı gibi içinde yüksek miktarda elektrik yükü saklayan cihazları kurcalarken çok dikkatli olun. **ÖLEBİLİRSİNİZ**. Cihazı prizden sökmüş olmanız yeterli değil. Kondansatörler halen yüklüyse ve bunların uçlarına yanlışlıkla dokunursanız, yıldırım çarpmışa dönersiniz. Lütfen. Başka tür donanımlarda ise kimyasal zehirlenme gibi bir olay yaşamanız mümkün. Artık günlük hayatımızda rastlamıyoruz ama, örneğin içinde cıva bulunan aletleri düşürüp parçalamamaya dikkat edin. Oda sıcaklığında sıvı halde bulunan bu güzide metal, açıkta bırakırsanız yavaş yavaş buharlaşır. Bu havayı uzun süre solursanız, yine, ÖLEBİLİRSİNİZ. Ölmeyin, daha çok gençsiniz.



GÜÇ KAYNAĞININ GÜCÜ

Tek ekran kartlı ortalama bir sistem topluyorsanız 500W'tan fazlasına pek ihtiyacınız yok. Hatta, bilgisayarınızın ihtiyaç duyduğu güç günlük kullanımda 100W'ı, oyun oynarken ise 350W'ı belki de geçmeyecek (cizgi-rma.com/calculator gibi hesaplama araçlarından faydalanabilirsiniz). Öte yandan bilin ki bu watt değeri tek başına neredeyse hiçbir anlam ifade etmiyor. Esas önemli olan, cihazın +12V hattı/hatları üzerinden ne kadar güç sağladığı. Üzerinde "500W" yazan ucuz bir ürün için bu değer örneğin 384W olabilir, dikkat edin. Güç kaynaklarının bir yüzünde bu değerleri gösteren bir tablo bulunur.

İş diğer özellikler bakımından da kaliteli bir ürün satın almaya gelince ne yazık ki markasına bakmak yetmiyor, zira piyasadaki neredeyse her firma bu ürünleri bir başkasına (ismini dahi duymadığınız Uzak Doğu firmalarına) yaptırıyor, üzerine kendi markasını basıp satıyor. Bu üreticilerin bazıları her daim kaliteli ürünler ortaya koysa da, bazı modelleri kötü performans sergileyebiliyor. Size tavsiye: Güç kaynaklarının içini açıp parçalarını tek tek inceleyen, teste tabi tutan bazı web siteleri (örn. jonnyguru.com) var. Üşenmeyin, iyice araştırın.

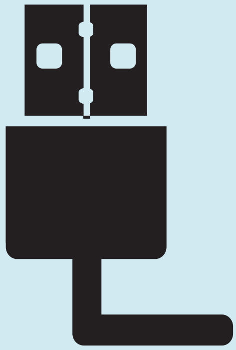
ALEVLİ BİLGİSAYAR

Bilgisayarınızın sağlığı için kaliteli bir güç kaynağı önemli, ancak yeterli değil. Onu bağladığınız priz mutlaka topraklı olmalı. Topraklı derken, *gerçekten* topraklı. Prize dışarıdan baktığınızda toprak uçlarının olması, o uçların arka tarafta toprağa bağlı olduğu anlamına gelmiyor. Yeter mi, yetmez. Eğer sürekli elektrik kesintisi olan bir bölgede yaşıyorsanız, UPS kullanmayı ihmal etmeyin. Hem dalgalanmalara karşı sisteminizi korur, hem de elektrik kesildiğinde kısa süreliğine de olsa enerji sağlayıp en azından işinizi, oyununuzu vs. kaydedip bilgisayarınızı düzgünce kapatmanıza olanak sağlar. Sonra güç kaynağınız ya da daha kötüsü, anakartınız yandığında ağlamayın.



GÖRÜNTÜ BAĞLANTISI

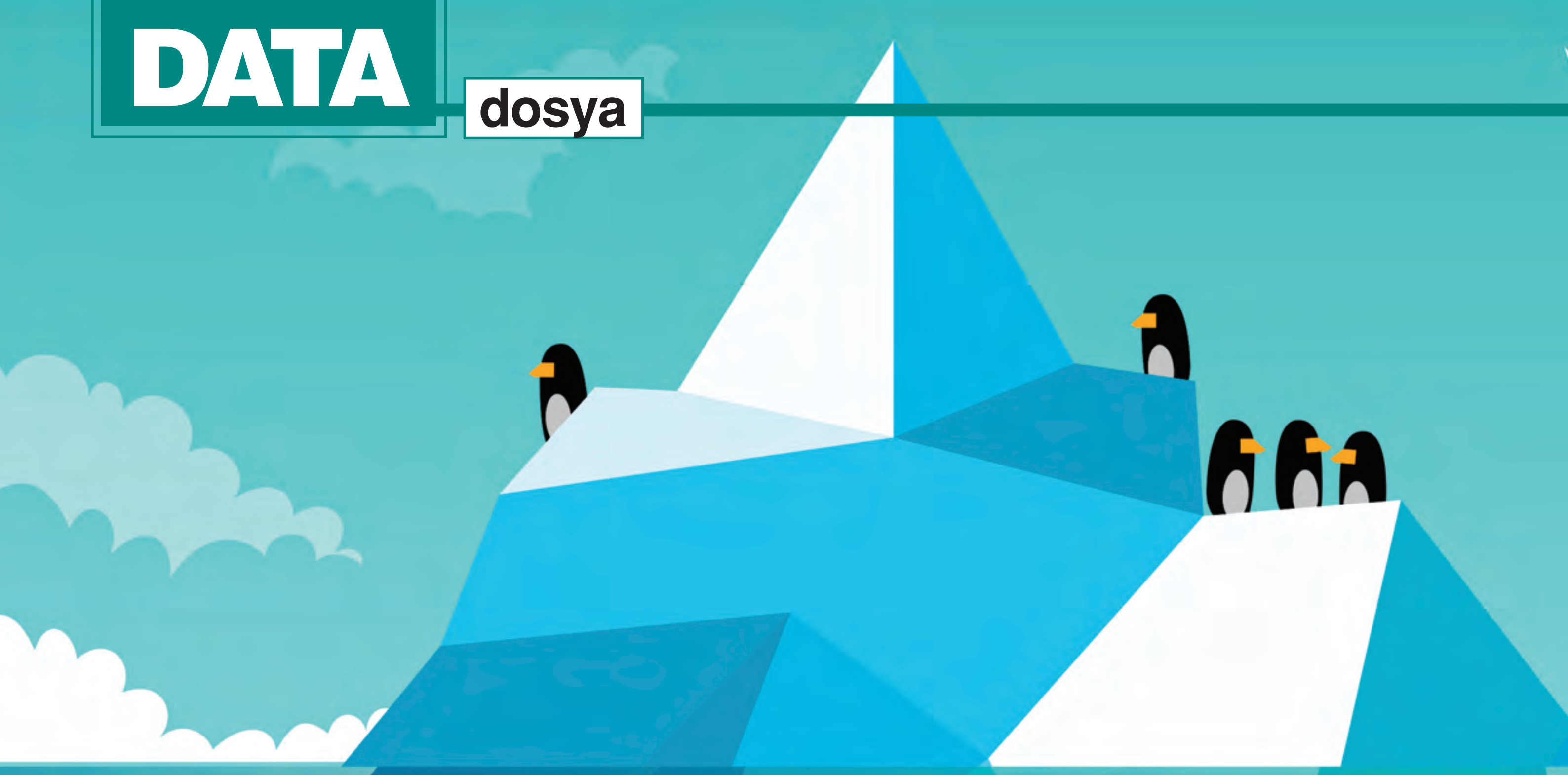
VGA, DVI, HDMI, DisplayPort... Aralarında ne fark var? İçlerinden sadece VGA analog. İki kenarından vidalanarak sabitlenen mavi renkli bu arkadaş, en fazla 2048x1536px @ 85Hz destekliyor. Geçmişi ta 1987 yılına uzanan VGA'in aksine DVI, HDMI ve DisplayPort standartları dijital veri aktarımı sağlıyor. HDMI ve DisplayPort, görüntünün yan sıra çok kanallı ses gibi başka tür verileri de aynı kablodan iletebiliyor. HDMI söz konusu olduğunda 1.4 ve 2.0 gibi sürümler göze çarpıyor, ancak yeni sürümden faydalanmak için var olan kablolarınızı değiştirmeniz gerekmiyor. Bunların bir de mini ve micro halleri var, ama boyutları haricinde aralarında hiçbir fark yok. Mümkünse en yeni standart olan DisplayPort'u tercih edin. Ama ihtiyacınızı karşıladığı sürece diğer dijital standartları da kullanabilirsiniz, zira hepsi birebir aynı görüntü kalitesini sağlıyor.



PAHALI DİJİTAL KABLOLAR

Dünyanın en büyük yalanıdır. "Almışken iyisi olsun" diyen saf insanları kandırmaya yönelik bir pazarlama taktiğinden ötesi değildir. Kabul, altın kaplama uçlar aşınmaya karşı daha dayanıklıdır. Ancak örneğin HDMI kablolar söz konusu olduğunda, veri aktarım hızı veya görüntü kalitesi üzerindeki etkisi tek kelimeyle **SIFIRDIR**. Dijital bağlantı kabloları ya tam performansla çalışır ya da hiç çalışmaz, arası yoktur. Dolayısıyla böyle bir kablo satın alacaksanız, hele ki o kabloyu bir kez takıp bir daha yüzüne dahi bakmayacaksanız, en ucuzunu alın gitsin (elinizde parçalanacak kadar da dandik olmasın tabii).

"Geleceğe yatırım" diye aksesuar ya da bileşen almak, uyumluluk konusu ve kötü pazarlama teknikleri yüzünden her zaman doğru bir karar değil.



SSD YAZMA LİMİTİ

Katı hal sürücüleri satışa ilk çıktığında ateş pahasıydı, ancak zamanla makul bir fiyat aralığına yerleşti. Yeni bir sistem topluyorsanız veya var olan sisteminizi güncelliyorsanız, performansınızı artırmak için olmazsa olmaz bir parça. SSD'ler sabit disklere göre daha yüksek veri okuma-yazma hızı sunuyor, sarsıntıdan etkilenmiyor ve daha az enerji tüketiyor. Öte yandan, ömrünün daha kısa olduğunu duymuş olabilirsiniz. Böyle bir durum gerçekten var(dı), evet. SSD'lerin içindeki minik bellek hücreleri, üzerine veri yazıldıkça "eskiyor" ve bir noktadan sonra işe yaramaz hale geliyor. Ancak güncel SSD'ler o kadar uzun ömürlü ki, bütün sabit disklerinizi gömebilir. Son birkaç yıl içinde satın aldığınız kaliteli bir SSD, bizim gibi sıradan kullanıcıların yazma sıklığıyla –kabaca bir hesapla– 20 yıldan uzun süre boyunca yazma limitine yaklaşamıyor. O zamana kadar kim öle, kim kala.

İLERİYE VE GERİYE UYUMLULUK

İşlemciler söz konusu olduğunda hangi sokete uygun olduğuna bakmanız gerekir. Örneğin Intel'in LGA 1155 soketine sahip anakartlar hem Sandy Bridge hem de Ivy Bridge mimarisindeki işlemcileri kabul ediyordu. Benzer bir durum LGA 1150 kullanan Haswell ve Broadwell mimarileri için de kısmen geçerliydi. Ama artık en yeni Skylake işlemcilerini kullanmak istiyorsanız LGA 1151 soketine sahip bir anakarta terfi etmeniz gerekiyor.

Bellekleri ayırt etmek daha kolay. Örneğin DDR3 ve DDR4 bellekler birbiriyle uyumlu değil, birini bir diğerine ait yuvaya takamıyorsunuz. Farklı kapasite, frekans veya gecikme değerine sahip bellekleri bir arada kullanabilirsiniz, ancak bu şekilde maksimum performans alamazsınız.

PCI Express yuvalarında hem farklı nesiller (örn. 2.0 ve 3.0) hem de farklı veri yolları (örn. x4 ve x16) arasındaki uyumluluk had safhada. İhtiyaç duyduğu asgari bant genişliğini sağladığı sürece her kartı her yuvaya takabilirsiniz. Örneğin kısacık (x1) bir ses kartını upuzun (x16) bir yuvaya takabilirsiniz. Aynı durum tam tersi için de geçerli, ama performans kaybı yaşatabilir.

SATA bağlantıları hem geriye hem ileriye uyumlu. SATA-2 diskinizi SATA-3 anakarta, veya SATA-3 diskinizi SATA-2 anakarta takabilirsiniz; hızı kısıtlanacak olsa da düzgünce çalışacaktır. Aynı durum USB bağlantıları için de geçerli. USB 1.0, 2.0 ve 3.0 cihazlar ve girişler birbiriyle uyumludur, ama en düşük değerde çalışır.

SOĞUTMA SİSTEMLERİ

Bilgisayarımızı soğuturken öncelikli tercihimiz fanlar oluyor. "Ne kadar fan takarsam o kadar iyi soğur" diye düşünmeyin. Kasanın içine sağladığınız serin hava tabii ki önemli, ancak verimli bir hava akımı oluşturmadığınız sürece pek bir anlamı yok. Fanlardan içeri çekilen hava dışarı atılandan fazlaysa kasanın içinde pozitif hava basıncı, tam tersi durumdaysa negatif hava basıncı oluşur. Her ikisinin de farklı avantaj ve dezavantajları olduğu

OPTİK DİSKLERİN ÖMRÜ

2004-2006 yılları arasında yazdığım ve içine dijital fotoğraflarımı kaydettiğim üç CD'den biri -gayet korunaklı bir biçimde saklamama rağmen- artık okunamıyor. Evinizde böyle eski diskler saklıyorsanız, içinde sizin için önemli veriler varsa, orada sonsuza dek duracağını sanmayın.

Üreticilere sorsanız tek yazımlık disklerin 100 yılı aşkın, yeniden yazılabilir disklerinse en az 25 yıllık ömrü olduğu söylerler. Ancak yapılan bağımsız deneyler gösteriyor ki bazı diskler iki yıldan sonra bozulmaya başlıyor. Optik disklerin ömrünü belirleyen; üretim kalitesi, yazma hızı ve saklama koşulları gibi birçok etken var. Disklerinizi satın alırken ucuza kaçmadıysanız, yazdığınız diskleri sıcaktan ve nemden koruduysanız (örneğin arabanızda sakladığınız diskler daha çabuk bozulacaktır) sizinkiler daha uzun süre dayanabilir. Ancak her halükarda bu disklerin 5-10 yıldan fazla dayanmayacağını varsayın. Aynı durum dolabınızda sakladığınız boş diskler için de geçerli. Verilerinizi bir harici diske yedekleyin, ama deyim yerindeyse bütün yumurtalarınızı tek bir sepete koymayın. Kaybolursa ağlayacağınız verilerinizin mutlaka birden fazla kopyasını saklayın.



için, kendi sisteminize göre bir tercih yapmanız gerekir. Hava akımını iyileştirmek istiyorsanız kabloları ortada bırakmayın ve mümkünse modüler güç kaynağı kullanın. Büyük fanlar daha düşük devirde döndüğü için genellikle daha az gürültü yapar, aklınızda bulunsun.

Hız aşırtanların gözdesi olan sıvı soğutma sistemleri eskiden rezervuarıydı, pompasıydı, sıvısıydı derken epey uğraştırırdı. Şimdilerde hazır kapalı döngü sistemler satın alabiliyorsunuz. Bu sistemler işlemcinin üzerine monte edilen taban, üzerinde genellikle bir veya iki adet 120mm fan bulunan radyatör ve bu iki ana parçayı birbirine bağlayan iki hortumdan ibaret. Sistemde dolaşan sıvı işlemciden ısı çekiyor, daha sonra bu ısı radyatöre yayılıp fanlar aracılığıyla dışarı atılıyor. Genel kanının aksine, sıvı soğutma sistemlerinin daha sessiz çalıştığı söylenemez.



BELLEĞİN FAZLASI

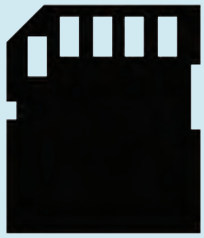
Paranız var. Güçlü bir sistem satın almak istiyorsunuz. Ancak 8GB'tan fazla bellek gerçekten lazım mı değil mi, emin olamıyorsunuz. Biz söyleyelim: Oyunlar için 8GB yeterli; birçok oyun 4GB'tan fazlasını kullanmıyor bile. Üstelik 16GB belleğe vereceğiniz parayı ekran kartına ilave ederseniz daha yüksek performans elde etme şansınız var. Oyun oynarken arka planda onlarca tarayıcı sekmesi açık tutuyor olsanız bile, 8GB üzeri belleğin size şu an hiçbir getirisi yok ve yakın zamanda da olmayacak. Tabii herkesin işi gücü oyun oynamak değil. Örneğin herhangi bir nedenden ötürü bilgisayarınızda sanal makineler çalıştırmanız gerekiyorsa, fazladan belleğin faydasını görürsünüz. Benzer şekilde, profesyonel olarak görüntü (resim veya video) işliyorsanız size bolca bellek lazım demektir. Aksi takdirde 8GB üzeri bellek, "geleceğe yatırım" olarak bile çok anlamlı değil.



ARIZA TESPİTİ

Yıllarca bu işle uğraşan teknik servis çalışanları (veya donanım editörleri) bazen leb demeden leblebiyi anlıyor, doğru. Ama yeni bir sorunla karşılaştığımızda biz de akıl yürütüp eleme yöntemine başvuruyoruz. Çok basit bir örnek verelim: Diyelim ki müzik dinlemek için telefonunuza kulaklık taktınız, ama sadece bir kulağınıza ses geldi. Sorunun nereden kaynaklandığını nasıl anlarsınız? Aynı kulaklığı başka bir cihaza takarak ve/veya düzgün çalıştığından emin olduğunuz bir kulaklığı aynı telefona takarak tabii. Bazen basit düşünmek, örneğin hiç açılmayan bir mobil cihazın bozuk olduğuna kanaat getirmeden önce şarjının bitip bitmediğini kontrol etmek gerekiyor. Bazen de sorun beklenmedik bir yerde çıkabiliyor: Açılışta bip bip öten yepyeni bir bilgisayarda siz belleklerden şüphelenirken, kasanın ön panelinden gelen Reset kablosunu anakarttan söktüğünüzde sorunun çözüldüğünü fark ediyorsunuz (yaşanmıştır).

Her türlü yazılım ve donanım sorununun ilk defa sizin başınıza geliyor olma ihtimali gayet düşük. Google'a sorun; Türkçe değil İngilizce ararsanız sonuca ulaşma şansınız artar. Karşınıza bir hata mesajı çıkıyorsa, bu mesajın bir bölümünü doğrudan aratabilirsiniz. Ya da örneğin işletim sisteminizi güncelledikten sonra ekranda titreme sorunu yaşıyorsanız, "windows 10 flicker" gibi bir arama sizi sonuca ulaştıracaktır.



SD KART TERMİNOLOJİSİ

SD kartlar boyut olarak büyükten küçüğe SD, miniSD ve microSD olmak üzere üçe ayrılıyor. Kapasite söz konusu olduğunda SD (2GB'a kadar, FAT12/FAT16 dosya sistemi), SDHC (2GB-32GB arası, FAT32 dosya sistemi) ve SDXC (32GB-2TB arası, exFAT dosya sistemi) gibi üç yeni terim karşımıza çıkıyor. Ama iş burada bitmiyor; Normal Speed, High Speed, UHS-I ve UHS-II'nin yanı sıra bir de farklı hız sınıflarıyla haşır neşir oluyoruz: Class 2, Class 4, Class 6 ve Class 10'un her biri asgari yazım hızını ifade ediyor (örn. Class 2 için bu değer 2MB/s). Benzer şekilde, U1 ve U3 sırasıyla 10MB/s ve 30MB/s'ye denk geliyor. Üzerinde bu simgeleri gördüğünüz kartlar en az bu hızları garanti etmekle birlikte, daha pahalı kartlar daha performanslı çalışabiliyor.



MARS'TA YAŞAM

KIZIL GEZEGEN YOLCUSU KALMASIN!

Dünya'yı saymazsak, hakkında en çok şey duyduğumuz gezegen, Mars. Son yıllarda gündemimizi sürekli işgal eden bu isim, *The Martian* sayesinde Ekim ayını da boş geçmedi. Gerçekçi yaklaşımı nedeniyle bilim insanlarının övgüsünü kazanan yapım, benzer temalı sinema filmleri arasında ayrı bir yere oturmakla kalmadı, NASA tarafından uzay programının tanıtımı için dahi kullanıldı.

Mars deyince bizim aklımıza ilk önce *Doom* geliyor tabii. Mars'ın uyduları Phobos ile Deimos arasındaki gizli teleportasyon deneyleri ters gidince, Deimos ortadan tamamen kayboluyor ve açılan geçitten sızan zebanilerin poposunu tekmelemek bize düşüyor... *Cydonia* adlı eski macera oyunu bizi 2012 yılında (eh) Mars'a gönderilen ilk insanlı uzay aracının içine yerleştiriyor. Ancak aracımız, şu meşhur "insan suratı" görünümlü tepenin yakınından geçerken gizemli bir güç alanından etkilenerek çakılıyor... Daha yenilerden *Red Faction* serisi ise 2075 yılında başlıyor ve daha makul bir senaryo izleyerek, Dünya'daki yeraltı kaynakları tükenince Mars'a göz dikişimizi ve ardından Kızıl Gezegen'deki madencilerin isyanını konu ediniyor.

"Artık bu gezegende yaşamak istemiyorum" diyenlerin bini bir para. Peki, tası tarağı toplayıp Mars'a taşınma hayaline ne kadar yakınız? Tut ki taşındık, orada nasıl hayatta kalacağız?

NEDEN MARS?

Yüzeyindeki demir oksit nedeniyle rengi kızıla çalan ve adeta paslı bir görünüme sahip olan Mars, aslında hiç de dost canlısı bir ilk izlenim yaratmıyor. İsmini bir savaş tanrısından alan bir gezegende kim yaşamak ister ki?

Tamam, illa ki bir diğer gezegene gideceksek, ilk tercihimiz Jüpiter gibi bir gaz devi olmayacak tabii. Ama bakın, hemen yanı başımızdaki Venüs insanı nasıl da kendine çekiyor. 0,9g'lik yerçekimi (Dünya'da 1g) hem konforlu hem de sağlıklı. Gelin görün ki şöyle bir sorun var: Gezegenin atmosferi %96,5 oranında karbondioksitten oluşuyor ve atmosfer basıncı Dünya'dakinin 93 katı! Tevekkeli değil, gönderdiğimiz araçlar hemen ezilip büzülüyor... 462°C'lik yüzey sıcaklığının ve sülfürik asit yağmurlarının da insan bedeni için faydalı olduğu söylenemez.

Venüs'te balonlarda yaşama planı bir yana, biliyoruz ki o yüzeye ayak basmadan (hatta bayrak dikmeden) içimiz rahat etmeyecek. Çevremize bir daha bakınca, gözümüz bize en yakın ikinci gezegen olan Mars'a takılıyor. 24 saat 37 dakika 22,6 saniye süren gün uzunluğu (Dünya'da 23 saat 56 dakika 4 saniye), 25,2° eksen eğikliği (Dünya'da 23,4°), mevsim döngüleri... Güneş Sistemi'ndeki diğer gezegenlere oranla Mars, Dünya'ya epey benziyor. Üstelik -gök bilimi ölçütlerine göre- bize gayet yakın. Dolayısıyla ilk tercihimizi Mars'tan yana kullanmamız hiç de şaşırtıcı değil.

HAVADAN SUDAN BAHANELER

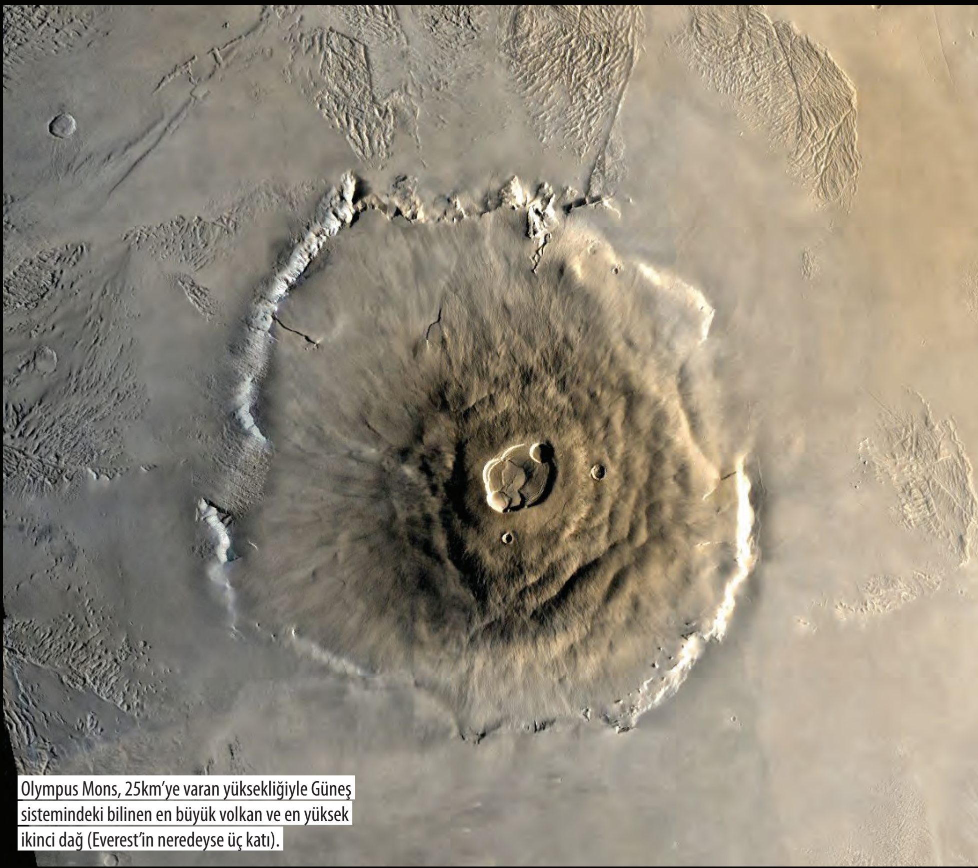
Mars için "yaşama elverişli" ya da "üzerinde su bulundu" deniyor ya hani, sanmayın ki oraya ilk gidenler rahat bir yaşam sürecek. Birçok açıdan Dünya'ya benziyor benzemesine, ama örneğin atmosferi çok ince ve atmosfer basıncı çok düşük. Havacılıkta kullanılan, "Armstrong limiti" adında bir değer var. Atmosfer basıncı bu değerin altına düştüğünde su -aynı zamanda vücut sıcaklığımız olan- 37°C'de kaynıyor. Mars'taki basınç bu değerin çok altında kaldığı için (Dünya'dakinin yaklaşık %0,6'sı) böyle bir ortamda korumasız bulunmak vücudumuzdaki sıvılar adına hiç hoş sonuçlar doğurmuyor.

Mars'ın atmosferi %95,32 karbondioksit, %2,7 nitrojen, %1,6 argon, %0,13 oksijen ve %0,08 kar-

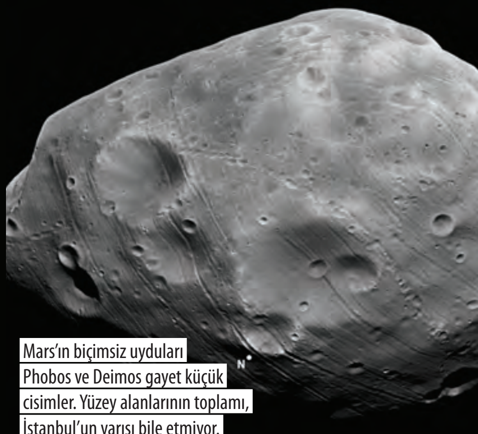


BAŞKA CANLILAR

Mars'ta yaşam arayışımız (küçük yeşil adamlar ya da alevli kurukafalar değil, mikroorganizmalar arıyoruz) şimdilik kesin sonuç vermedi. Ancak eğer yaşam bulursak, hangi formda olursa olsun, ilk defa "Dünya dışı yaşam" ile tanışacağız ve bu, tarihteki en önemli keşiflerden biri olacak. Yaşamın özüne dair ufkumuzu genişletecek, gelecekte galaksinin başka köşelerinde yaşam (veya yaşanabilir bir gezegen) ararken kolaylık sağlayacak. Üstelik henüz Dünya'da da yaşamın nasıl başladığını bilmiyoruz. Bir hipoteze göre, aslında doğrudan Dünya'da ortaya çıkmamış, Mars'tan Dünya'ya taşınmış olabilir. Mars üzerinde yaptığımız araştırmalar, bu soruya da beklenmedik bir yanıt verebilir.



Olympus Mons, 25km'ye varan yüksekliğiyle Güneş sistemindeki bilinen en büyük volkan ve en yüksek ikinci dağ (Everest'in neredeyse üç katı).



Mars'ın biçimsiz uyduları Phobos ve Deimos gayet küçük cisimler. Yüzey alanlarının toplamı, İstanbul'un yarısı bile etmiyor.



MARS'IN DOĞAL "GÜZELLİKLERİ" BİR YANA, DAHA HESABA KATMADIĞIMIZ BİR SÜRÜ POLİTİK VE PSİKOLOJİK FAKTÖR VAR.

bonmonoksitten oluşuyor (hatırlarsanız, Dünya›da bu değerler %78,09 nitrojen, %20,95 oksijen, %0,93 argon ve %0,039 karbondioksit şeklinde sıralanıyor). Atmosferde bolca bulunan karbondioksiti roket yakıtına dönüştürmek gibi birtakım planlar var ama, oksijen oranından anlayabileceğiniz üzere, Mars havası ciğerlerimize yaramıyor. Aylarca sürebilen küresel kum fırtınaları da cabası.

Eksen eğikliği sağ olsun, Mars'ta da Dünya'daki gibi mevsim döngüleri yaşanıyor. Yüzey sıcaklığına baktığımızda "imkânsız" değerlerle karşılaşmasak da, Mars gayet soğuk bir gezegen. Aylık hava sıcaklığı ortalaması yaz mevsiminde bile nadiren 0°C'nin üstüne çıkıyor, kış mevsiminde ise -88°C gibi değerlere düşüyor. Yıl içinde -127°C ile 20°C arasında gidip gelen havanın insanın içini ısıttığı söylenemez.

Mars'ta su var mı, var. Kutuplarda donmuş halde bulunduğu 2005'te ölçülmüş, bu veri daha sonra 2007 ve 2008 yıllarında robotlar aracılığıyla onanmıştı. En son 28 Eylül 2015 günü NASA'nın yaptığı açıklamalarla, Mars'ta günümüzde tuzlu su akıntılarının da bulunduğuna dair güçlü kanıtlar elde edildiğini öğrendik. Ancak bu akıntılar sadece en sıcak aylarda ortaya çıkıyor ve daha sonra ortadan kayboluyor.

KENDİNE BENZETMEK

Mars, Güneş sistemindeki en cana yakın ikinci gezegen. Çoğu gök bilimci, bir sonraki insanlı uzay yolculuğunun hedefi olması gerektiği konusunda hemfikir. Ancak sevdiceğimizle Mars'a taşınıp evimizin arka bahçesinde domates yetiştirmemize, akşamları el ele tutuşup gün batımını seyre dalmamıza daha çok var. Bir üst başlıkta bahsi geçen (ve geçmeyen) nedenlerden ötürü, Mars'a bugünkü haliyle yerleşmektense önce onu daha yaşanır kılmak istiyoruz. Bunun da yolu *terraforming* yani dünyalaştırmaktan geçiyor.

Dünyalaştırmaktan kasıt, gezegenin yüzeyini ve iklimini Dünya'dakine benzetmek: Atmosfer yoğunluğunu ve basıncını artırmak, küresel ısınmaya yol açıp (bu konuda uzman sayılırız) hava sıcaklığını yükseltmek... Bunun için gezegene uzaydan ayna ile güneş ışını tutmak, yakından geçen göktaşlarını gezegene yönlendirmek veyahut -geçenlerde Elon Musk'ın da ifade ettiği üzere- kutuplarda nükleer bomba patlatmak gibi uçuk yöntemler öneriliyor.

Yöntem her ne olursa olsun, dünyalaştırma eyleminin ne kadar etik bir davranış olduğu tartışma konusu. Bilim-kurgu eserlerde doğal kaynakları tükettikçe gezegenden gezegene atlayıp yayılan, günün birinde nihayet Dünya'ya dadanan canlılar vardır hani. Bu öyküler aslında bizim gelecekteki halimizi anlatıyor olmasın? Etik tartışma bir yana, bu uzun süreç her derde deva değil; örneğin gezegenin yerçekimini (Mars'ta 0,376g) artırmıyor. Uzun süre boyunca düşük yerçekimine maruz kalmanın insan bedeni üzerinde olumsuz etkilere yol açtığı biliniyor, dolayısıyla buna da kalıcı bir çare bulmamız şart.

Dünya'dan kaçış var, insandan kaçış yok. Bir başka gezegene giderken insanlığın çirkin yönlerini de beraberimizde götüreceğiz. Ya da kim bilir; belki de Mars, "tarih tekerrürden ibarettir" söylemini haksız çıkarmak için harika bir fırsattır. Hayatımızda yeni bir sayfa açmak için, yeni bir Dünya'dan daha iyi ne olabilir? **-Eren**



GİDEN DÖNMÜYOR

Şimdiye dek Mars'a yaptığımız tüm insansız yolculuklar tek yönlüydü. Yeryüzüne iniş yapan Spirit, Opportunity ve Curiosity gibi robotlar geri dönmek bir yana, topladıkları kaya örneklerini bile Dünya'ya geri göndermek yerine orada kendi başına analiz etti. İşin ucunda selfie çekip Twitter'da paylaşan bir robot olunca geride bırakması kolay; peki ya insanlı yolculuklarda ne yapacağız? Daha önce bizim de yer verdiğimiz (ancak fos çıkan) Mars One projesi, insanları gerçek anlamıyla ölümüne göndermeyi planlıyordu. Ancak gelecekte karşımıza çıkacak ciddi projelerin geri dönüş biletini de kapsayacağını tahmin ediyoruz.

RASPBERRY PI 2 İLE WEB SUNUCUSU KURUYORUZ

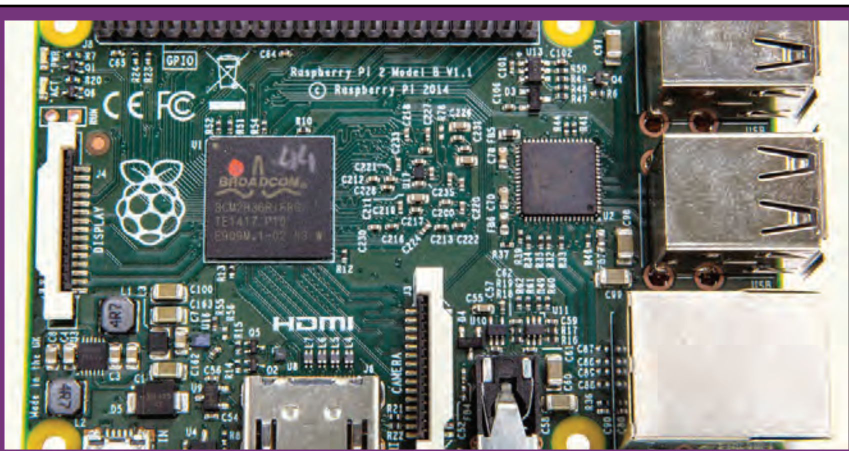
Geçtiğimiz aylarda Raspberry Pi 2 cihazımızı keşfettik, işletim sistemini kurduk, GPIO pinleriyle sensörlerden veri aldık, şimdi de olayı çok az bir maliyetle internete taşıyoruz. Çünkü neden olmasın, sevgili okur, neden olmasın! Bu proje için Pi 2 modeli şart değil; fakat daha hızlı bir cihaz olması, kuracağımız sunucunun performansını fark edilir biçimde artıracaktır. Bizim kullandığımız tüm model ve parçalar Robotistan.com'dan geldi; elektronik projeleriniz için tavsiye edebileceğim iyi ve resmi bir dağıtıcı.

İHTİYAÇLARIMIZ:

- 1x Raspberry Pi
- 1x USB klavye
- 1x HDMI kablosu ve monitör
- 1x USB güç kablosu
- 1x Ethernet bağlantısı
- 1x Raspbian yüklü microSD (geçen sayılarda bunu nasıl hazırlayabileceğinizi anlattım)

TERCİHİ MALZEMELER:

- 1x USB fare (tüm adımları terminal üzerinden yapmak mümkün)
- 1x Harici bellek (sunucunuz için, ama SD kartın hafızası bana yeter diyorsanız onu da kullanabilirsiniz)



GÜNCELLEMEDEN ÇIKMAM

Her projeden önce ilk işimiz Pi'yi güncellemek olmalı. Cihazı çalıştırın ve terminale şu komutları girin:

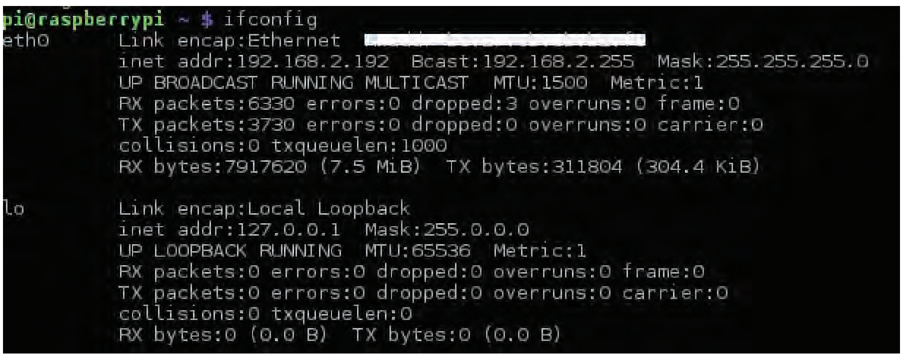
sudo apt-get update
sudo apt-get upgrade
sudo apt-get dist-upgrade

Bu aşamalar biraz zaman alabilir. Hepsi bittiğinde **sudo reboot** diyerek cihazı yeniden başlatın.

AĞ SUNUCUSU KURALIM!

Şimdi, Pi'yi internete açacak ve dış dünyaya bir web sitesi sunacağız. Her şeyden önce, Pi'nin fabrika ayarı gereği router'dan dinamik IP adresi alma alışkanlığını değiştirip, ona sabit bir IP adresi atamamız lazım. Bunu router üzerinden de yapabiliriz, fakat bu yöntemin adımları modelden modele değişeceği için biz aynı şeyi Pi üzerinden bir koşul olarak ayarlayacağız.

Ethernet kablonuzun bağlı olduğundan emin olun ve terminale **ifconfig** yazın. Bu komut, şu an kullanmakta olduğunuz ağın detaylarını gösterecektir. Buradaki ekran görüntüsünde benim yerel ayarlarım var, siz kendinizinkileri bir yere not alın.



```
pi@raspberrypi ~ $ ifconfig
eth0      Link encap:Ethernet
          inet addr:192.168.2.192  Bcast:192.168.2.255  Mask:255.255.255.0
          UP BROADCAST RUNNING MULTICAST  MTU:1500  Metric:1
          RX packets:6330 errors:0 dropped:3 overruns:0 frame:0
          TX packets:3730 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
          collisions:0 txqueuelen:1000
          RX bytes:7917620 (7.5 MiB)  TX bytes:311804 (304.4 KiB)

lo        Link encap:Local Loopback
          inet addr:127.0.0.1  Mask:255.0.0.0
          UP LOOPBACK RUNNING  MTU:65536  Metric:1
          RX packets:0 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
          TX packets:0 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
          collisions:0 txqueuelen:0
          RX bytes:0 (0.0 B)  TX bytes:0 (0.0 B)
```

inet addr: 192.168... diye devam eden satırdaki adres, Pi'nizin şu an bulunduğu IP adresi. Hemen o adresin yanında **Bcast** adıyla Broadcast Range ve **Mask** adıyla Subnet Mask'iniz bulunuyor. Bunları da not edin. Router'ınıza bağlanıp gateway ve hedef değerlerinizi öğrenmek için terminale **sudo route -n** yazıp, buradaki yine **192.168...** diye başlayan **Gateway** ve **Destination** değerlerinizi de not edin.

Şimdi, konfigürasyon dosyamızı değiştirerek, Pi'ye sabit bir IP adresi vereceğiz. Cihazınızın kök dizininden **/etc/network** konumuna girip, içindeki **interfaces** adlı dosyayı değiştirmemiz gerekiyor. Bunun için basit bir yazı editörü olan Nano'yu kullanalım. **sudo nano /etc/network/interfaces** yazıp Nano'yu çalıştırın. Karşınıza çıkacak ekranda, **iface eth0 inet dhcp** diye bir satır olacaktır. DHCP yerine **manual** da yazabilir. Her durumda, o **dhcp** veya **manual** yazısını silip, yerine **static** yazın. Şimdi, bir alt satıra geçip, daha önce not almış olduğunuz verileri aşağıda parantezle gösterilen yerlere, parantez OLMADAN girin:

address (buraya IP adresini girin)
netmask (mask değeri)
network (destination değeri)
broadcast (bcast değeri)
gateway (gateway adresiniz)

CTRL+X tuşlarına basarak Nano'dan çıkın. Kaydetmek isteyip istemediğinizi sorduğunda Y tuşuyla onaylayın. Pi'yi **sudo reboot** komutuyla yeniden başlattığınızda, artık sabit bir IP adresinde olacaksınız.

ULU KÜTÜPHANELER ADINA!

Eğer bir web sitesi sunmak istiyorsanız tarayıcılardan gelen istekleri yanıtlayacak bir yazılıma ihtiyacınız var, bunun için de Apache web sunucusunu kullanacağız. **sudo apt-get install apache2** komutuyla Apache'yi kurabilirsiniz.

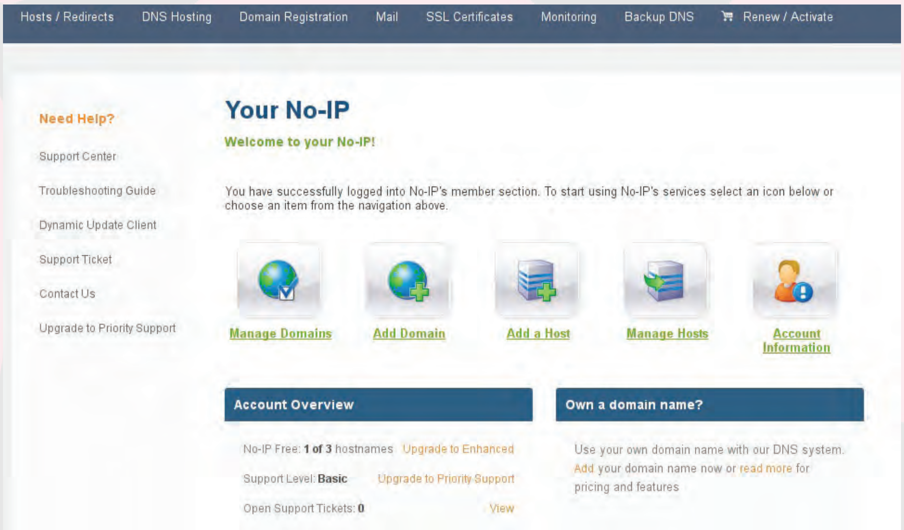
Şimdi ufak bir test yapalım. **sudo nano /var/www/index.html** komutuyla, bu dizinde bulunan Apache test sayfasını değiştirelim. Orada göreceğiniz "it works!" yazısıyla başlayan satırları dilediğinizce değiştirin. Şimdi, Pi'nizle aynı ağa bağlı herhangi bir cihazın web tarayıcısından, daha önce **interfaces** dosyasında tanımladığınız sabit IP adresine ulaşmayı denerseniz, karşınıza bu test sayfası çıkacaktır. Güzel bir başlangıç, değil mi?

Apache sunucumuzun PHP dosyalarını da işleyebilmesi için PHP5'i ve Apache'nin PHP5 modülünü de **sudo apt-get install php5 libapache2-mod-php5 -y** komutuyla kuralım. Her şey yüklendiğinde, **sudo service apache2 restart** komutuyla Apache'yi yeniden başlatalım. Ufak ağ sunucumuz artık çalışıyor!

DÜNYAYA AÇILIYORUZ!

Şimdi Pi'mize kurduğumuz sunucuyu internete açmak için dinamik bir DNS adresine ihtiyacımız olacak. İnternet servis sağlayıcıları evinizdeki internet bağlantısını daha güvenli hale getirmek için size dinamik bir DNS adresi atar. Şimdi İSS'imizin IP adresimizi her değiştirdiğinde otomatik olarak DNS'imizi ayarlayacak bir sistem kuracağız. www.noip.com'a girin ve ücretsiz bir hesap oluşturun. İstediğiniz bir kullanıcı adı seçip e-posta doğrulamanızı yaptıktan sonra hesabınıza giriş yapıp **Add Host** seçeneğinden kendinize bir domain adı alın. Ben burada **ornek.ddns.net** adresini kullanacağım.

Aşağıdaki seçenekler arasından **Host Type** kısmında **DNS Host A**'yı işaretleyin. Eğer İSS'iniz 80. portta hizmet çalıştırmanızı engelliyorsa, **Port 80 Redirect** seçeneğini seçip açık olan bir portu girebilirsiniz, ama büyük ihtimalle gerek olmayacaktır. IP adresinizi soran bir sonraki kutucuğa Rasberry Pi'nizin global IP adresini girin. Bu adresi whatismyip.com'a girerek öğrenebilirsiniz. Diğer seçenekleri şu an kurcalamanıza gerek yok. Sayfanın altındaki **Add Host** tuşuna basarak ayarlarınızı kaydedin.





Şimdi hesabımıza bir domain eklediğimize göre, şu dinamik IP sorununu çözmemiz lazım. Bunun için No-IP'nin Dinamik Güncelleme Hizmeti'ni Pi'ye kuralım. Terminal zamanı!

- **sudo mkdir /home/pi/noip** diyerek ev dizinimize bir klasör açalım.
- **cd /home/pi/noip** komutu ile bu dizine gidelim.
- **sudo wget http://www.no-ip.com/client/linux/noip-duc-linux.tar.gz** komutuyla yazılımı buraya indirelim.
- **sudo tar vzxf noip-duc-linux.tar.gz** ile indirdiğimiz arşivi buraya çıkartalım.
- **ls** komutuyla dizinin içine baktığınızda yeni bir dizin oluştuğunu göreceksiniz. Adı "noip-2.xxx" diye devam edecek. İndirdiğiniz arşiv burada. **cd** komutu ardından bu dizinin adını yazarak oraya girin.

Şimdi indirdiğimiz DGH'yi çalıştırmak için aşağıdaki komutları girelim:

sudo make
sudo make install

Kurulum işlemi sırasında size bir kullanıcı adı ve şifre sorulacak. Bunlar No-IP'nin sitesinde kayıt olmak için kullandığınız e-posta adresi ve seçtiğiniz şifre olacak. Kurulumu tamamlayın ve **sudo /usr/local/bin/noip2** komutuyla çalıştırın.

PORT 80'DE PI YAŞIYOR!

Son olarak tarayıcınızdan router'ınızın admin paneline girin. Çoğunuz için bu adres **192.168.2.1** gibi bir şey olacaktır, fakat emin değilseniz Windows için komut satırına **ipconfig**, Linux için terminale **route -n** yazarak Gateway adresinizi görebilir, bunu tarayıcıya yazarak modem arayüzünüze erişebilirsiniz.

"Port iletme" veya "Port forwarding" adında bir bölüm bulup, buradan Port 80'i Pi'nizin daha önceden ayarladığımız statik IP adresine yönlendirdiğiniz anda, web sunucunuz artık no-ip'de belirttiğiniz domain üzerinden dünyaya hizmet vermekte olacaktır!

Bu aylık bize ayrılan yerin sonuna geldiğimiz için burada duruyorum. Önümüzdeki ay, kurduğumuz sunucuya biraz güvenlik ekleyecek, bulut hizmetini devreye sokacak, kendi dosya sunucumuzu veya sizlerden istek gelirse bir e-posta sunucusu yapacak, sonra da burada çalıştıracağımız basit Python kodları ve Arduino cihazıyla ev otomasyonu projelerine soyunacağız. Beklerken keşiflere çıkmak isterseniz size birkaç tavsiyem olacak:

- UFW ile bir firewall kurmayı araştırın.
- WordPress gibi çok karışık olmayan bir sistemle sunucunuz üzerinden bir web sayfası yayınlamayı deneyin.
- Portların çalışma prensipleri ve sık kullanılan port numaraları hakkında bilgi edinin.

Önümüzdeki ay görüşmek üzere, pinleriniz bükülmesin, ve Cowabunga! **-Erim**



EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
Detaylı inceleme
· SAMSUNG GALAXY TAB S2
· ASUS ZENPAD 10
· LENOVO A7000
· SWATCH TOUCH ZERO ONE
3D TOUCH
iPHONE 6S VE iPHONE 6S PLUS'IN EN MERAK EDİLEN ÖZELLİĞİ
iPhone'lara yeni bir boyut kazandıran 3D Touch uyumlu en iyi uygulama ve oyunlar
Surface Book
MICROSOFT'UN İLK DİZÜSTÜ BİLGİSAYARI
Google sürprizleri
NEXUS 5X, NEXUS 6P, PIXEL C VE CHROMECAST
90
KASIM 2015
Red
MOBİL TEKNOLOJİ DERGİSİ, VODAFONE RED'İN KATKILARIYLA LOG İLE BİRLİKTE ÜCRETSİZ!
HTC ONE A9
TANIDIK BİR YÜZ
DJI OSMO
"EL TİPİ" 4K KAMERA
SOLU
SOSYAL BİLGİSAYAR
Oyun inceleme
HALO 5: GUARDIANS
ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE
NBA 2K16
THE BEGINNER'S GUIDE
LOG 90 KASIM 2015
EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
www.log.com.tr



DAKTiLO

YAZ KIZIM

Görme engellilere yazı makinesi icat etmek üzere yola çıkıp daktiloya varmak tuhaf değil mi? Bilakis, teknoloji tarihi buna benzer örneklerle dolu. Birçok icat gibi daktilo için de tek bir mucitten söz etmek mümkün değil. Öyle ki, tarihçiler onun öyle ya da böyle en az *elli iki* kez icat edildiğini hesap ediyor. Ortaya çıkan ürünlere baktığımızda bazısının doğum günü pastasına benzediğini, bazısınınsa neredeyse iki buçuk metre yüksekliğine vardığını görüyoruz.

İlla ki birine teşekkür edeceksek, o kişi **Christopher Latham Sholes** olmalı.1867'de başlayan macerasına birkaç iş arkadaşı ortak oldu ve birlikte, ticari anlamda başarı yakalayan ilk daktiloyu tasarlayıp geliştirdiler. O zamanlar tüfek namlusu, dikiş makinesi ve tarım araçları üreten **E. Remington and Sons** adlı firma, 1873'te bu tasarımın patentini satın almak istedi. Sholes kendi payını 12 bin dolara satarken, iş arkadaşı Densmore kâr payı almakta ısrar etti ve nihayetinde 1,5 milyon dolar kazandı. İlk başta kadın sekreterlere yönelik pazarlanan daktilolar, zamanla yazarların da gözdesi oldu. Mark Twain, William S. Burroughs, Ernest Hemingway, J. R. R. Tolkien gibi birçok önemli isim, kitaplarını daktiloyla tuşladı. Kimi yazarlar bilgisayar kullanmayı halen reddediyor.

Geçtiğimiz yüzyılda yerini önce elektrikle çalışan daktilolara, daha sonra da elektronik klavyelere bırakan mekanik daktiloların günümüzde nostaljik değeri dışında hemen hiçbir getirisi yok. Üstelik hareketli parçalar barındıran bu karmaşık makineler düzenli olarak bakım gerektiriyor. Eğer bu uğraş canınızı sıkmak yerine size keyif veriyorsa, ara sıra elinize mürekkep bulaştırmaktan çekinmiyorsanız, siz de bir analog dostusunuz demektir. Arkanıza yaslanın, daktilonun sert ve gürültülü tuşlarına bastıkça her harfin ağırlığını hissedin.

NASIL ÇALIŞIR?

Mekanik daktilolardaki tuşlar piyanodakine benzer bir düzeneğe bağlıdır. Bir tuşa bastığınızda, o tuşa bağlı olan metal uç bir çekiç gibi ileri savrulur ve önündeki şeride çarpar. İki makara arasında uzanan şerit, üzerindeki mürekkebi ardındaki kâğıda aktarır. Kâğıtta beliren şekil, şeride çarpan metal uçtaki çıkıntıya bağlıdır. Genellikle bir uçta üst üste iki çıkıntı vardır; Shift tuşuna basarak düzeneği yukarı kaydırabilir ve şeride çarpan çıkıntıyı değiştirerek büyük harfle yazabilirsiniz. Bazı daktilolarda 1 ve 0 tuşları yoktur, bu rakamlar yerine küçük "l" ve büyük "O" harflerini kullanmanız beklenir.

Daktilonun kâğıt takılan hareketli bölümüne şaryo denir. İlk başta sağa doğru elle itilen bu parça, tuşlara basıldıkça kendiliğinden sola kayar ve aynı satıra yazılmasını sağlar. Satırın bittiğini belirten zil sesini duyduğunuzda bir sonraki satıra geçmek için şaryoyu solundaki mandala bastırıp tekrar sağa itmeniz gerekir. Şaryo; kâğıdı sıkıştırmak veya yukarı-aşağı kaydırmak, kenar boşluklarını ayarlamak gibi işlevler için ek düzenekler barındırır. **-Eren**



QWERTY

Christopher Latham Sholes'un daktilosunda kullandığı ilk tuş dizilimi alfabetik sıralı iki satırdan oluşuyordu. Yıllar içinde deneme-yanılma ve geri bildirimler sonucunda sesli harflerin üstte toplandığı dört satırlık yeni bir dizilime geçti. Daktilonun tasarımı Remington'a satılmadan önce ve satıldıktan sonra birer kez daha elden geçirildi ve nihayet 1878 yılında bugün birebir aynısını kullandığımız QWERTY dizilimi ortaya çıktı.

Bu yerleşimin ardındaki başlıca nedenlerden biri, eski daktilolardaki arızaların önüne geçmekti. İngilizcede art arda en sık kullanılan harfler tespit edilerek araları açılmış, böylelikle birinden diğerine geçerken kısa bir gecikme yaratılmıştı. Dijital çağda artık böyle bir kaygımız yok tabii. Ancak hem alışkanlıktan ötürü, hem de alternatif dizilimler çok büyük bir avantaj sağlamadığı için halen QWERTY klavyeler kullanıyoruz.

pixel



HABERLER

- Sega, **Shenmue** ve **Shenmue II**'nin yeniden yapımlarını çıkarabilirmiş. III gelmeden nasıl da iyi giderlerdi şimdi…

- Xbox One'ın çok ses getiren Xbox 360 oyunlarını destekleme mevzusunun hayata geçeceği tarih duyuruldu: **12 Kasım**.

- Hani atari salonlarında yukarıdaki balonları kanca atarak ikiye böldüğümüz, sonra tekrar ikiye böldüğümüz ve bunun böyle sürüp gittiği oyun vardı ya... Onun adı **Pang**'dı işte. Yeniden yapımı geliyor. Çıkış tarihi belli değil.

- **Phantasy Star 2**'nin PS2'ye çıkan ve yalnızca Japoncası bulunan yeniden yapımı oyuncular tarafından İngilizceye çevrildi.

- İlk Xbox'ın geliştirici sürümünün içinde serbestçe dolaşabildiğimiz bir **South Park** oyununa ait dosyalar keşfedildi. Duyurulmadan iptal edilmiş. Yazık.

- N64'ün piyasaya sürülmemiş oyunlarından **Viewpoint 2064**'in kartuşu eBay'de 3000$'a satıldı.

- Kolay kolay duyamayacağınız bir cümle geliyor; geçtiğimiz ay **Dreamcast** için çok bereketli geçti. Mesela Fruit'Y isminde yeni bir puzzle oyunu çıktı. CD'si 3 Euro'ya satılıyor. 2013'te PC ve Xbox One'a çıkan platform oyunu Völgarr The Viking de Dreamcast'e uyarlandı. Ücretsiz üstelik; indirip, CD'ye yazıp oynayabilirsiniz. Bir de 80'ler animesi Saber Rider and the Star Sheriffs için Dreamcast'e de çıkacak yeni bir oyun duyuruldu. Bir güzel haber daha var; Dreamcast'in sunucuları yıllardır kapalı ama bir 56k modem ve bir Raspberry Pi ile online oyun oynamanıza olanak tanıyan DreamPi isimli bir yazılım çıktı.

Ne andı be!



World of Warcraft

Yıllarca Warcraft III oynadıktan sonra Azeroth'a bizzat adım atmak... Bir night elf olarak Teldrassil'in ulu ağacının gölgesinde koşmak... (Hayır, geri dönmemeliyim...)

-Ömer

KARAKTER EVRİMİ: Iori Yagami



KoF '95 (1995) | KoF - Kyo (1996) | Samurai Spirits RPG (1997) | KoF '97 (1997)



YENİ KRALINIZ PHILIPS CD-I GELİYOR!

CD'siz konsol mu olurmuş canım?

Atın atın, hepsini atın! Bütün o kare kare, kafa şişiren boğuk sesli, taş devrinden kalma 8-bit ve 16-bit konsollarınızı çöpe atın. Çünkü yeni kralınız geliyor. Konsolları basit bir oyun makinesinden çıkarıp oyunların yanı sıra film izleyebileceğiniz, müzik dinleyebileceğiniz, hatta karaoke bile yapabileceğiniz dört dörtlük bir eğlence makinesi geliyor. Son teknolojinin nimeti CD'leri kullanan, çağın son harikası **Philips CD-i** geliyor!

Bu ay ortasında Kuzey Amerika'da çıkacak olan konsol birkaç ay içinde de buralara gelmiş olacak. Gerçi konsol henüz Japonya'ya duyurulmadığı için Ömer biraz kızgın ama ne yapalım, bir süre daha 8-bit idare edecek artık, heh heh (*hacı bir gün üç boyutlu modellerle falan oyun yapacaklar ama ben o zaman bile 8-16 bit'ten vazgeçmeyeceğim, aha buraya da yazıyorum - Ö*). Hele ki konsola özel olarak yapılan *Link: The Faces of Evil*, *Zelda: The Wand of Gamelon* ve *Hotel Mario* gibi oyunların da yolda olduğunu düşünürsek Ömer daha uzun süre üzülür gibi geliyor garibim. Elimde değil, özellikle seslendirmeli ve animasyon ara demolu bir *The Legend of Zelda* oyunu fikri feci şekilde heyecanlandırıyor beni. Çok güzel olacak çok!

Tabii konsolun *Dragon's Lair* gibi FMV oyunlar için biçilmiş kaftan olduğunu da eklemek lazım, zira bu tarz oyunlar diğer konsollara pek aktarılamıyordu kapasiteleri yüzünden. Dahası firma gelecekte konsola internet desteği de vereceğini söylüyor ki bütün bu artıları üst üste koyarsak **Nintendo**, **Sega** ve **Atari** gibi devlerin CD-i karşısında tutunma şansı hayli düşük gözüküyor. Ne de olsa devir teknoloji devri artık.

Hatırlarsanız Nintendo bir süre önce SNES konsoluna bir CD eklentisi yapmak için Philips'le anlaşmış, fakat daha sonra saçma bir kararla iptal etmişti. Bu ayrılık da Philips'i tasarladığı prototiple kendi konsolunu yapmak adına cesaretlendirmişti. Nintendo bir canavar yarattı haberi yok anlayacağınız. Kulislerde aynı şekilde Nintendo'yla anlaşıp sonra yolları ayrılan Sony'nin de konsol piyasasına girmeye hazırlandığı konuşuluyor ama akılları varsa bulaşmazlar bu işe. Philips'in CD-i ile piyasayı domine edeceği şüphesiz de Sony kim, konsol yapmak kim yahu? **-Emre**

[Orijinal Tarih: Kasım 1992]

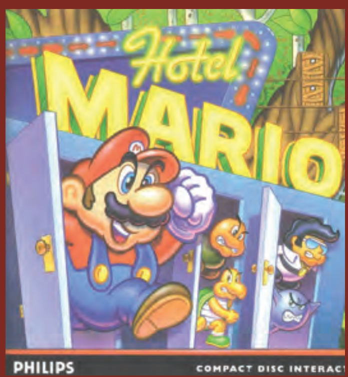


KRAL MI? SOYTARI MI?

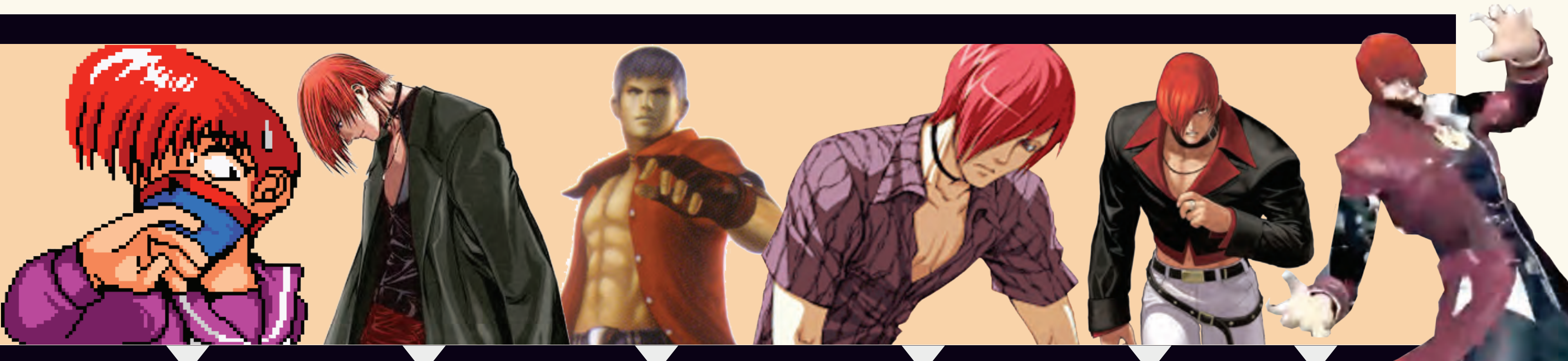
Büyük umutlar beslenen Philips CD-i oyun tarihinin en büyük başarısızlıklarından biri haline gelip Philips'i temelli olarak konsol piyasasının dışına itti. İki yıl içinde de CD-i üretimi tamamen durduruldu. Sistem kötüydü, kontroller kötüydü, az sayıda oyun çıkıyordu ve bu oyunlar hepsinden de kötüydü.

EN KÖTÜ ZELDA VE MARIO OYUNLARI

Philips'in Nintendo ile anlaşmasından yadigâr kalan *Zelda* ve *Mario* oyunları her iki serinin en kötü oyunları olmasının yanı sıra tarihin de en kötü oyunları arasında girdi. Artık serinin parçası olarak kabul edilmiyorlar zaten. Hele ki *Zelda* oyunlarının acınası durumdaki seslendirme ve animasyonları efsane oldu.







SNK Gals' Fighters (2000) | KoF 2000 (2000) | KoF - Maximum Impact (2004) | Days of Memories 2 (2008) | KoF XII (2009) | KoF XIV (2016)

ÖZLEDİĞİMİZ YANCILAR

Yan karakterlerin oyunlar için ne kadar önemli olduğunun farkında mısınız? Hatta birçok oyun iyi yazılmış / tasarlanmış yan karakterleriyle, bizim bu karakterlerle yaptığımız muhabbetlerin / girdiğimiz etkileşimlerin tatlılığıyla aynı oradan efsane olmuştur. O çok sevdiğiniz oyunların bazılarını yan karakterler olmadan düşünün bakalım bir şeye benziyor mu. Ama işte zaman geçiyor, kimi dostlarımızla her istediğimizde görüşemez hale geliyoruz. Özlüyoruz be…

MARIA [SILENT HILL 2]

"Sen Maria değil misin?"

Ölmüş karısı Mary'den bir mektup alan James, Silent Hill kasabasına gider ve orada karısına tıpatıp benzeyen Maria'yla karşılaşır. Maria o andan itibaren bize eşlik etmeye ve yol göstermeye başlar. Bir taraftan yalnızca Mary'nin bilebileceği şeyler söylemektedir ama bir taraftan da karakterinin Mary'yle alakası yoktur. Yaptığı gizemli ve tatlı-acımasız yorumlarla oyunun ağır atmosferini hem biraz hafifletmeyi hem de daha da ağırlaştırmayı bir şekilde başarır. Bildiğimiz en net şey ise onun gerçek olduğu. **-Ömer**

MUSTAPHA CAIRO [CADILLACS AND DINOSAURS]

Yancılıktan zirveye bir başarı öyküsü

Mustapha Cairo, ya da nam-ı değer Mustafa, belki de atari salonu gençliğimizin en gözde yancısıdır. Zira Cadillacs and Dinosaurs serisinin resmi yancısı olmasına rağmen ülkemizin güzide oyuncuları kendisini başkarakterliğe layık görüp, oyunun adını da komple Mustafa olarak değiştirmiştir. Şahsen ben oyuna "Cadillacs and Dinosaurs" diyen kimseyle tanışmadım ömrüm boyunca. İri cüssesinin altında yumuşacık ve akışkan bir kalbi olduğu Power değil de Speed type olmasından da bellidir. Zaten sorarım size, hangimiz öyle değiliz ki gerçekten? (ne? - Ö) **-Emre**

CADILLACS AND DINOSAURS



MORTE [PLANESCAPE: TORMENT]

"Bence ekibe dişi zombiler almalıyız."

Morte, özünde havada süzülen bir kurukafa. Ama öyle olduğuna bakmayın, kendisi becerikli bir de savaşçı (fighter) aslında. Nameless One'ın Sigil'de uyanıp da hiçbir şey hatırlamadığı o anda dibinde zıplayan yol arkadaşıdır. Planescape: Torment'in multiverse ruhuna uyan bu başlangıç karakteri espritüelliğiyle oyuna hoş bir hava katar. Tabii en çok kafa yorulan şey, bu tekil kafatasının tüm envanterini nerede sakladığıdır. **-Sarp**

RINOA HEARTILLY [FINAL FANTASY VIII]

Yengeniz olur

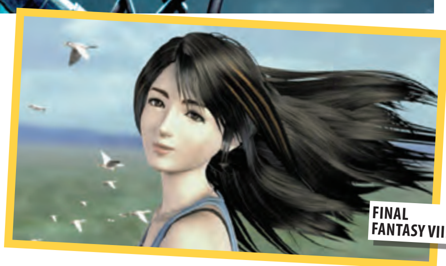
Yancı, hayatımın aşkı Rinoa için kullanmaktan hiç de hazzetmeyeceğim bir tabir olsa da özledim be dostlar. O gülüşünü, o zarafetini, o rüzgârda dalgalanan saçlarını Dissidia'larda bile göremedik. Gelse iki laf soksa Squall'a, Squall bozulsa,



FINAL FANTASY VII



SILENT HILL 2



FINAL FANTASY VIII

Rinoa gülse onun o haline... Karakter tasarımcısı Tetsuya Nomura zamanındaki teknolojik gelişmelerin tasarımcılarda karakterlerin kişiliğinden çok görünüşüne odaklanma eğilimi oluşturabileceğini aklında bulundurarak yaratmış Rinoa'yı ve onu "taş değil, sevimli" olarak nitelendiriyor. Başka söze gerek var mı? **-Ömer**

VINCENT VALENTINE [FINAL FANTASY VII]

Jön Türk

Oyunda ıskalayıp hiç göremeyebiliyor olsanız da oyun dünyasının en ünlü ve en karizmatik yan karakterlerinden biri olmayı başardı Vincent. Onu Advent Children, Dirge of Cerberus gibi yapımlarla tanıyanlar biraz yanlış tanıyor ama doğrusunu isterseniz. FF VII'de Vincent tamam yine karizmaydı ama durup duruken saçmalayıp oraya buraya zıpladığı da görülmüştür. Bir taraftan da tam bir dengesiz yani kendisi. Sanıyorum trajik geçmişi akll sağlığında birkaç kalıcı hasar bırakmış. FF VII Remake'te nasıl yapacaklar acaba...? **-Ömer**



PLANESCAPE: TORMENT



VIVI ORNITIER [FINAL FANTASY IX]

Adam olacak çocuk

Birazcık spoiler olacak ama oyuna başladığımızda Vivi tahminen daha 6 aylık bile değil. Yaratılan ve yanlışlıkla kaybedilen kara büyücü prototiplerinden biri. Eh, pek dünyayı da tanımıyor, o yüzden bir şekilde şehre yolu düştüğünde çocukların falan maskarası oluyor. Fazlasıyla saftirik ve sakar ama oyun ilerledikçe kendi çerçevesi içinde bir şekilde cesur olabilmeyi de başarıyor. Sürekli kendi varlığını sorguluyor ama dostlarından da destek almayı sevmiyor, içine kapanık. Karakteriyle de, görünüşüyle de en ünlü ve en sevilen FF karakterlerinden biri olmayı hâlâ sürdürüyor. **-Ömer**



DIDDY KONG [DONKEY KONG]

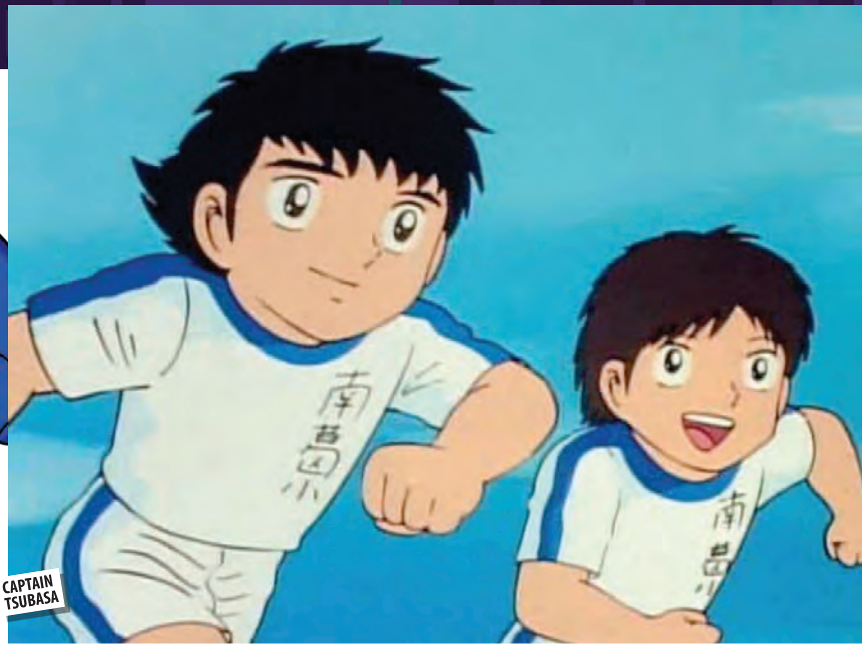
Muz meselesi

Donkey Kong'un vefalı yeğeni. Dayısının çalınan muzlarını bulmak için Kremglins'e beraber meydan okumuşlardır. Ne de olsa olay muz meselesidir. Çikita Muz hayranlığı konusunda Ajdar'ın tek rakibidir. Neredeyse dâhil olduğu bütün oyunlarda yer alma sebebi bir şekilde muzlarının çalınmasıdır. Lakin hızı ve çevikliği sebebiyle yancı olduğu oyunlarda da ciddi bir tercih sebebidir onu da ekleyelim. Yalnız kendisini Donkey Kong Jr. ile karıştırmayalım lütfen, ikisi tamamen farklı karakterler. Hayır, bir ara karıştırdığımdan bilmiyorum tabii ki (kafanızı karıştırayım). **-Emre**



ÖZLEDİĞİMİZ YANCILAR



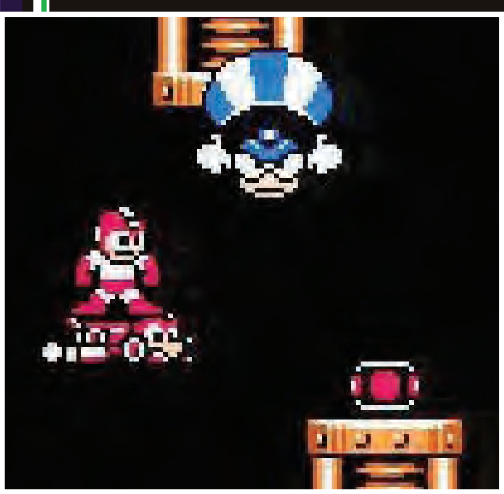


CAPTAIN TSUBASA

RUSH
[MEGA MAN]

Vefa sadece bir robot adı değilmiş

Köpek denen canlı robot olsa bile vefalıdır. Rush'dan bunu pek âlâ biliyoruz. Adamı sırtına alır, yayla ulaşamadığı yerlere fırlatır, hatta altınıza uçan halı olur gidemediğiniz yerlere uçurur sizi. Listedeki diğer yancılardan kendisini ayıran en büyük özelliği de onsuz görevi tamamlamanızın neredeyse imkânsız olmasıdır. Düşünün, babanız size "Adam olmazsın sen!" deyince hırs yapıp Mega Adam oldunuz; üstünüzde titanyum zırh, elinizde lazer topu, fakat Rush olmadan hendeği geçemiyorsunuz. Babanız da yandan gülüyor "Demiştim ben adam olamazsın" diye... Evlerden ırak... **-Emre**



TAROU MISAKI
[CAPTAIN TSUBASA]

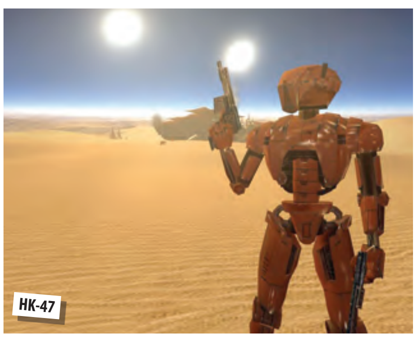
Takım oyunu bizim işimiz

"Sanki yıllardır beraber futbol oynuyormuşuz gibi hissediyorum" demişti Tsubasa daha Misaki ilk kez oyuna girmişken ve ilk kez beraber oynarlarken. Gerçekten de TDK hazırladığı sözlükte 'takım oyunu'nun karşısında Misaki'nin resmi yer alır. Belki de görüp görebileceğiniz bencillikten en uzak, en takımı için özverili, en çalışkan karakterlerden biridir. Bu durum animede de böyledir, oyunlarda da. Oyunlardaki özel hareketlerinin çoğu organize duvar pasları, ikili şutlar ve ayağa ortalardır. Böyle yancıya can kurban gerçekten de. **-Emre**

LISA SILVERMAN
[PERSONA 2]

Ya da diğer adıyla Ginko

Persona 3 ve 4'ün karakterleri çok daha fazla biliniyor olsa da yan oyunlar sağolsun kendilerini fazla özleme imkânımız olmuyor. Persona 2'ye çok haksızlık ediliyor ama. Örneğin aşırı âsi, kung-fu hayranı Lisa'yi yeniden görmeyi kim istemez? Bir dahaki Arena oyununa P2 karakterlerini de istiyorum! En başta da karşılaştığı eciş bücüş yaratıkları şekilli kung-fu hareketleri göstererek ya da aşktan konuşarak tavlamaya çalışan tripleriyle Lisa'yı. **-Ömer**



HK-47

HK-47
[STAR WARS: KOTOR]

Geniş yürekli robot (her geniş yürek sevgi dolu olacak değil ya)

Kim sevmez ki akıllı bıdık karakterleri? Tamam, aslında pek o kadar da sevmeyiz artist artist konuşan bu tipleri ama "kötü kalpli" robotumuzun yeri çok ayrı. Şu yazıyı yazarken açayım da birkaç alıntısını okuyayım dedim de istemsizce kıkırdamaya başladım yine. "Bir veda hediyesi olarak bana bir et torbasının adını ver ve onu bizzat öldüreyim. Hatta, neden olmasın, ücretsiz olarak ailesini de yanında götüreyim." ya da "Haydi neşelenmek için kendimize öldürülecek bir şeyler bulalım" şeklindeki yorumları paha biçilemez. Bu kadar çarpık karakterli bir robot daha bulamazsınız. **-Ömer**

MINSC (ve BOO)
[BALDUR'S GATE]

Go for the Eyes Boo! Go for the Eyes!!!

Gür sesiyle ve hayvan sevgisiyle en çok dikkat çeken ve kendini özleten Baldur's Gate karakteridir herhalde Minsc. Kafasına biraz fazla darbe aldığı için (kızdığı zaman gördüğü her düşmana öküz gibi saldırınca normal) beyni biraz farklı işlemeye başlamış. "Minyatürize edilmiş dev uzay hamster'ı" Boo onun yerine yapar akıl yürütme işini. Ya da Minsc'in "evet

Boo doğru söylüyorsun" şeklindeki monologlarından öyle görünür. Ya da gerçekten üstün zekâlı bir uzay hamster'ıdır Boo da Minsc'in beynini ele geçirmiştir. Baldur's Gate III gelmedikçe bilemeyeceğiz sanırım... **-Ömer**



ALYX [HALF-LIFE 2]

Ne yancılar gördük, hiçbiri bir Alyx değil

Half-Life 2 dendiğinde aklınıza ilk hangi görüntü geliyor. Gordon mı? Yoksa gizemini koruyan G-Man mi? Eğer bunlardan ikisi de gelmiyorsa siz de benim gibi Alyx'i düşünüyor olabilirsiniz. Ah Alyx... Zalim kader ayırdı ikimizi (evet, zalim kader sensin Gabe). Oyun boyunca bize yol gösterdin, en kritik durumlarda bize destek oldun. Half-Life 2 maceramız boyunca yanımızda kaldın. Özlüyoruz seni... **-Enis**

YORDA [ICO]

Yancılığın da bir yolu yordamı var

Biz bu kasabada sürekli bakıcılık yapmamızın gerektiği, ölebilen, çıtkırıldım yancıları sevmeyiz. Ama Ico direkt bu konsept üzerine kurulu olduğundan ve konsepti uygulamaya kusursuz bir şekilde geçirdiğinden bu durumdan şikâyet eden hiç görmedim. O gizemli, sessiz, ihtişamlı oyun dünyasında Yorda'nın elinden tutup koştuğumuz, ona saldıran gölgeleri elimizdeki sopayla kovuşturduğumuz zamanları özlemle anmamak mümkün değil. **-Ömer**

CELES CHERE [FINAL FANTASY VI]

Kurdele ona çok yakışıyor

İmparatorluğa sırtını dönüp isyankârlara katılan Celes biraz ters karakteriyle ilk başta gruptakilerin sevgisini pek kazanamamıştı ama ölümü göze alabilen cesareti ve ekibi bir arada tutabilmesiyle kısa sürede vazgeçilmez hale gelmişti. Yine de Celes'i unutulmaz kılan şeylerin başında muhteşem opera sahnesi gelir. Bu sahne için bir Oradaydım yazmak şart sanki. **-Ömer**





LUKE TRITON [PROFESSOR LAYTON]

İngiliz beyefendisi olacak çocuk

Video oyunlarındaki çocuk karakterler genel olarak sinir bozucudur. Sadece ayağınıza dolaşıp sinirinizi bozar ve işlerinizi zorlaştırırlar. İşte Luke bu kaideyi bozan istisnalardan biri, benim için de en değerlisi. Gerçek bir İngiliz Beyefendisi olan Profesör Layton'un bu genç asistanı olaylara kimi zaman hocasının bile bakamadığı açılardan yaklaşır, Layton'a hep destek olur ve yancılığın bile bir adabı olduğunu cümle âleme kanıtlar. Öyle ki hocasına duyduğu saygı ve bağlılığı yüzünden Unwound Future'daki final sahnesi bile göz yaşartmaya yeter. O an gözüme bir şey kaçtığı için biliyorum tabii ki... **-Emre**

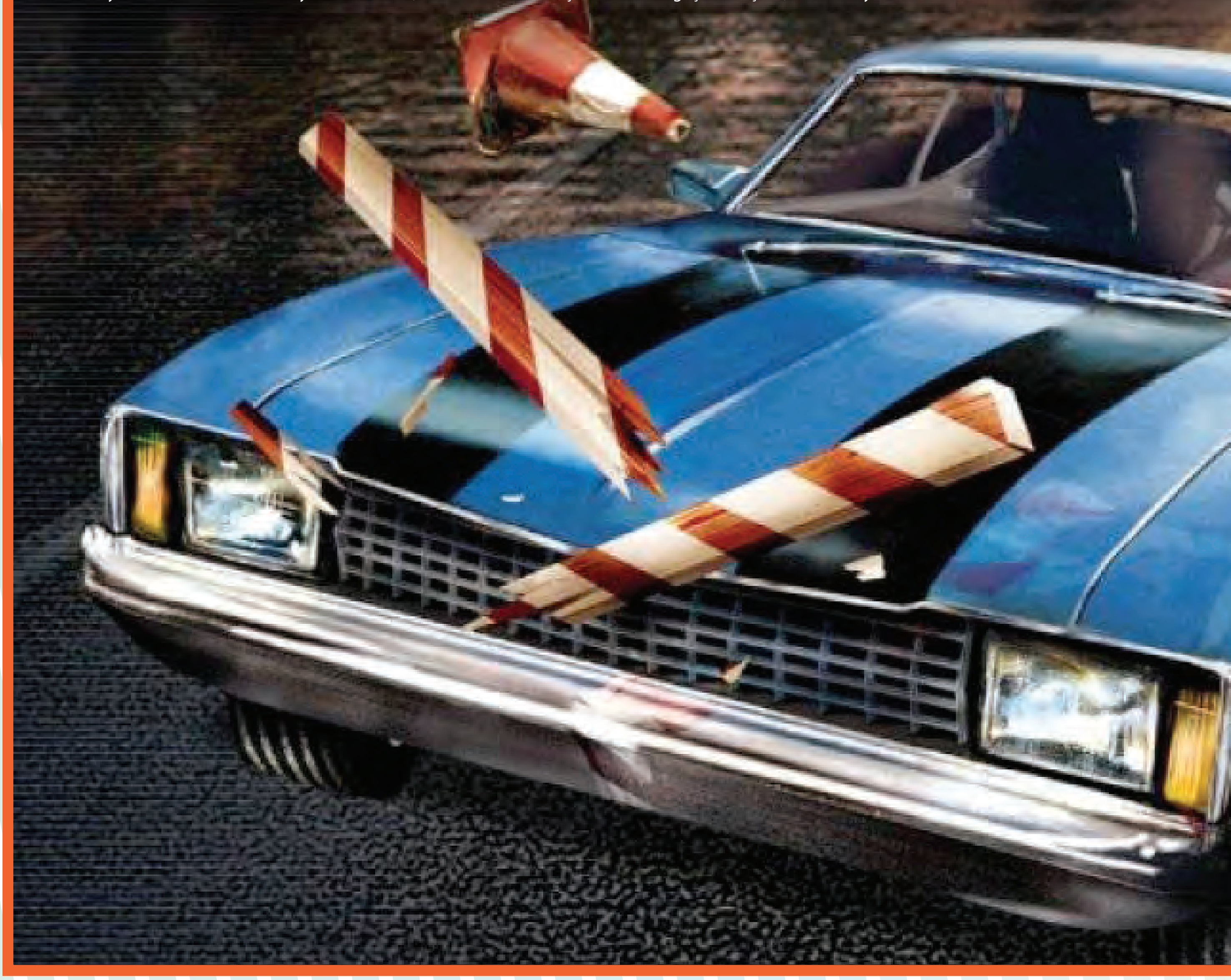


DRIVER

GTA'YI ÖNCE ÖLDÜREN, SONRA DİRİLTEN OYUN...

1999 senesi... 9 yaşında, 3. sınıftayım. Sınıfımızda zengin bir arkadaşım var Muhammed Emin diye... Ona bir gün "Movuk yavın tüm oyunlavını getivsene, babam söz vevdi, Playstation alacak bana!" diyorum (zira o zamanlar 'r' harfini bir türlü söyleyemiyorum). Ertesi gün Muhammed Emin bana söz verdiği gibi oyunlarını getiriyor ve babamla Playstation almaya çıkıyoruz... Lakin benim biriktirdiğim para Playstation'ın ancak üçte birine yetecek kadar. O kadar istiyorum ki almayı, belki kaderin cilvesidir, onca dükkân gezdikten sonra ikinci el ve ucuzundan bir Playstation buluyoruz. Eve döndüğümde elimde bir Playstation, bir *Tekken 3* (belki başka bir Son Jeton konusu olacaktır) ve bir de *Driver* CD'siyle televizyonun başına geçiyorum.

İnanın dostlar, *Driver'ı* oynadığım o ilk iki saati hiçbir zaman unutamam. Zira eğitim bölümünü o iki saat içinde bir türlü geçememiştim! Oynayanlar hatırlar, sağ üstte bir 'Checklist' vardı ve garajın içinde arabayla yazılı hareketleri yapmaya çalışıyorduk. Yapıyorum yapıyorum bir tane eksik hep; sinirlenip kapatıyorum. Tekrar oyunun başına geçtiğimdeyse bir önceki oynayışımda becerdiğim hareketleri yapamadığımı görünce ayrıca deliriyorum! Tüm bu süreç bir adet İngilizce sözlük alıp hareketlerin neler olduğunu öğrenmemle ve o büyülü oyunun kendisiyle karşılaşmamla son buluyor.



Aslında *Driver*, GT Interactive'in *GTA 2* oynamış kitlenin sorduğu 'Ulan şu oyun 3 boyutlu olsa nasıl olurdu acaba?!' sorusuna ilk cevabıydı. Evet, belki yaya olarak dolaşamıyorduk şehirde ama bu sayede oyun "You are the wheelman!" sloganının hakkını veriyordu. Zaten *Driver 2* ile şehirde özgürce dolaşıp araba da çalabiliyor olmamızla bugün '*GTA* türünde' diye isimlendirilen oyun yapısı da (tabii bir süre sonra çıkan bir diğer efsane; *GTA III* ile birlikte) böylece şekillenmiş oluyordu.

John Tanner isminde, gizli görevdeki eski bir araba yarışçısının hikâyesini oynadığımız oyunda tam dört farklı şehir yer alıyordu. Miami, San Francisco, Los Angeles ve New York sokaklarının tozunu attığımız *Driver*'ı oynayanlar, eminim ki bazı görevlerin abartılı zorluğunu hâlâ hatırlıyordur. Özellikle bir şehirden diğerine geçiş yapacağınız o kısımlar var ya... Her şehrin son bölümleri adamı cin atına bindirecek kadar zorluydu. Bir tarafta polisler, bir tarafta zaman sınırı, bir tarafta peşimizdeki mafya araçları derken bitiresiye kadar iman gevreten oyunlardandı *Driver*.

Her ne kadar *Driver 2* ve *Driver 3* (Sinan Abi'nin kulakları çınlasın; 'Sevmiyorum ulan internet özentisi *Driv3r* ismini!' demişti oyunun incelemesinde) birtakım mihraklar tarafından başarısız olarak nitelendirilse de bence seriyi ayakta tutabildikleri için başarılıydı bir şekilde. Lakin *Parallel Lines*'dan sonra gelen tüm oyunlar benim gözümde birer felakettir ne yazık ki.





Hollywood'dan özendiğimiz kıç atma işini bu oyunla öğrendik biz.

Velhasıl *Watch_Dogs* planlandığı gibi araba sürüşüne odaklı bir *Driver* oyunu olarak çıksaydı, hem hayranların geri kazanıldığı hem de yeni hayranların toplandığı efsane bir dirilişe tanıklık edebilirdik. Ama öyle bir şey olmadığına göre serinin hâlâ en efsane parçası o ilk *Driver* olarak kalacak. Ya da kim bilir; belki bir gün 'güce denge getirecek' yepyeni bir *Driver*'la karşılaşırız. **-Enes K.**





Üçüncü boyutta açık dünyanın ne güzel göründüğünün 6 vitesli kanıtıydı Driver.

Driver Tarihçesi

DRIVER: YOU ARE THE WHEELMAN (1999)

Efsane serinin bu yazıya da konu olan ve dünya çapında en büyük satış başarısına erişen ilk oyunu. Playstation ve Gameboy Advance için piyasaya çıkmıştı.



DRIVER 2: THE WHEELMEN IS BACK (2002)

İlk oyunun başarısının uzağında kalsa da serinin takipçilerini kalitesiyle üzmemiş ve Driver serisinin kronolojik olarak da devamını işlemiştir. GTA 3'ten sonra çıkması talihsizliğini bir kenara bırakırsak, en az ilk oyun kadar efsanedir. Tıpkı ilk oyun gibi Playstation ve Gameboy Advance için piyasaya çıkmıştı.



DRIV3R (2004)

İşte seriyi tepetaklak eden oyun. Driver serisinin ezelden beri sürüşe odaklı mekanizması ile silahlı kapışmalar arasında debelenip durmuş, öyle arada derede ne idüğü belirsiz bir oyun olarak kalmıştır. Kim ne derse desin; 2004 yılının Nisan ayında, bana Galata Köprüsü üzerinde araba sürme fırsatı verdiği için kalbimde özel bir yeri olacaktır hep...



DRIVER: PARALLEL LINES (2006)

2006'da PS2 ve Xbox için, 2007'de ise PC ve Wii için piyasaya çıkan bu Driver oyunu bana kalırsa serinin en 'çaresiz' oyunuydu. Seriyi köklerine döndürmek için piyasaya çıkan Parallel Lines, bu sefer de yeni hiçbir şey sunamayarak çağdışı kalmıştı. Ana serinin tek bir şehirde geçen ilk oyunu olmasına (New York City) karşın kendisinden sonra daha iyi bir Driver çıkmadığını düşünüyorum.



DRIVER: VEGAS (2006)

Driver serisinin mobil platformlara özel oyunlarından ilki... Driv3r'ın hemen ardından gelişen olayları anlatan ve yine Tanner'a odaklanan bu oyun 2006 senesinde piyasaya çıkmıştı. Tepe kamerasıyla GTA 2'yi andıran bu mobil yapım pek ilgi çekmemişti.



DRIVER: L.A UNDERCOVER (2007)

Vegas'ın hemen ardından Java platformuna çıkan bu oyun açıkçası döneminin bir iki adım ötesindeydi. Driv3r'da gelişen olayların 2 sene sonrasını anlatan bu yapımda Tanner'ın Los Angeles çetelerinin arasına sızması ve yükselişi işleniyordu.



DRIVER '76 (2007)

Driver serisinin en az bilinen ama sağlam oyunlarındandır. Tanner yerine bu kez Ray isminde 70'lerden bir karakteri canlandırıyorduk. Oynanışı, müzikleri ve atmosferiyle Mafia'dan haddinden fazla etkilenmiş bu oyun, 2007 yılında PSP'ye özel olarak piyasaya sürülmüştü.



DRIVER: SAN FRANCISCO (2011)

Serinin şimdilik son oyunu... Ubisoft'un "Açık dünya oynanışı yapsak rakiplerimizin gerisinde kalacağız, arabadan çıkmadığımız bir oyun yapsak millet sıkılacak... Ee ne yapacağız şimdi biz?!" diye kafa patlatması sonucu ortaya çıkan 'Shift' sistemiyle arabalar arasında geçiş yapabildiğimiz enteresan bir fikirle geliştirilmişti. Serinin orijinal halini özleyen oyuncular tarafından beğenilen oyun inceleme notlarıyla da sınıfı geçmişti.

Bu arada hatırlatmak gerek; oyunun Wii versiyonu tamamen farklı bir oynanış ve hikâye işliyordu. Shift sistemi olmamasına karşın araç içinde silah kullanabiliyorduk. Olaylar ise ilk Driver'ın da öncesinde, Tanner'ın çaylak dönemlerinde geçiyordu.

NEDEN EFSANE OLDU?

JOHN TANNER

Driver serisinin, Parallel Lines ve '76 haricindeki bütün oyunlarının ana karakteri John Tanner'ı hep soğukkanlılığı ve iş bitiriciliği ile biliyoruz. Gizli görevde olduğu için yerine ve zamanına göre karakterini değiştiren Tanner'ın şirazesi Driver: San Francisco ile biraz kaydırılmış olsa da (çok gevezeydi yahu!) sağlam bir abimizdir. Bu arada Mormonizm'in en önde gelen temsilcilerinden birinin adı da John Tanner ve Mormonlar, 18 yaşına geldiğinde şehir şehir dolaşıp dinlerini yaymak gibi bir görev ediniyorlar. Hoş bir gönderme...



70'LER ATMOSFERİ VE MÜZİKLER

Driver, esin kaynağı edindiği ve araba kovalamacasına odaklı Starsky & Hutch, The Driver ve Bullitt gibi yapımlardan dersini çok iyi almıştı. Özellikle dönemin kokusunu hissettiren ve oyuna özel hazırlanmış müzikler bir başkaydı. Siz de Allister Brimble imzalı bu muhteşem soundtrack'i yeniden dinlemek isterseniz şöyle buyurun: ***tinyurl.com/ogz97-driver***



THE PRESIDENT'S RUN

Başlangıcıyla olduğu gibi, sonuyla da efsane olmayı başarmıştı Driver... Oyunun son bölümü olan ve Amerikan Başkanı dâhil herkesin devreye sokulduğu bu son bölüm zorluğuyla saç baş yoldurmuştu. Her taraftan yağan arabalar, kapalı yollar, bir yandan yağan yağmur, bir yandan arabanın sürekli hasar alması derken onlarca kez tekrarlanan bölümlerden biriydi bu son bölüm... Amerikan Başkanı'nın zırt pırt tekrarladığı "İyi sürüyorsun evlat." repliği ile akıllara kazınan "The President's Run" bölümü, Driver'ı Driver yapan unsurlardan biridir.



GRAND THEFT AUTO

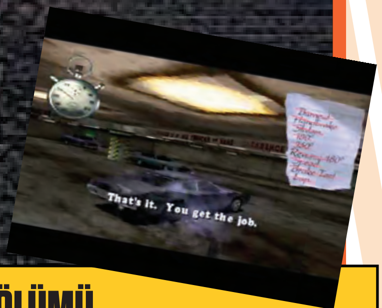
Kim ne derse desin, belki de GTA olmasaydı Driver da olmayacaktı. Şehirde özgürce gezme imkânı, kaçma-kovalama konsepti ile Driver'ın birincil esin kaynağıdır GTA… Driver cephesi üçüncü oyunda Timmy Vermicelli isimli, -Tommy Vercetti'ye tıpa tıp benzeyen- şoförleri bulup öldürmek gibi aptalca göndermelere girene kadar (gerçi GTA cephesinin 'Two-Faced Tanner' göndermesini de unutmamak gerek) bu iki oyun birbirini hep bir adım öteye taşımıştır.

HİKÂYE ANLATIMI

Gidişatına müdahil olamadığımız, verilen görevleri yerine getirerek takip ettiğimiz oyunlar geride kalalı çok oldu. Günümüzde oyunların hikâyesini takip ederken neredeyse her şey etkileşim ile yürüyor artık. Driver'ın tamamında yaptığımız şeyler zaman sınırlamasıyla bir yerden adam alıp bir yere bırakmak, kaçmak ve kovalamak üzerine kuruluydu. Buna karşın geliştirici ekip ara sahneleriyle olsun, menü tasarımlarıyla olsun adım adım sonunu merak ettiren bir hikâye anlatımı geliştirmeyi başarmıştı. Driver serisinin özellikle ara videolar konusundaki becerisi, kanımca Driver 3 ile tavan yapmıştı.

DÖRT AYRI ŞEHİR

Sandbox oyun türünün ilk temsilcisi olmasa dahi, Driver'ı benzerlerinden bir adım öteye taşıyan unsurlardan biriydi bu dört şehir... Son görevleri bitirip yeni bir şehre geçtiğimizde oyun adeta kendini sıfırlıyor, yepyeni bir havaya bürünüyordu. San Fransisco'nun bol yokuşlu, tramvaylı yolları ile Miami'nin o nemli ve sıcak atmosferi arasında dağlar kadar fark vark vardı. Keza Chicago ve Los Angeles'ta hep bir önceki şehirden farklı deneyimler yaşatmaktaydı. GTA serisinin ancak 5 sene sonra; GTA: San Andreas ile yapabildiğini, Driver 1999 senesinde çoktan başarmıştı.



EĞİTİM BÖLÜMÜ

Yazının ilk bölümünü tamamladıktan sonra, "Fazla mı kişisel olacak bunu buraya yazmak?!" diye düşünüp internette hafiften bir seğirttim... Yok arkadaş, neredeyse herkes bu ilk bölüm yüzünden bir dönem ruh hastası olmuş. Eğer bu satırları okuyan siz de inceden bir tebessüm ettiyseniz tamamdır: Driver'ı herkesin gözünde unutulmaz kılan unsurlardan biri de mafya elemanlarına rüştümüzü ispatladığımız, başlangıçtaki bu eğitim bölümüydü..

Meraklısına: Bu bölüm, Driver: San Francisco'da da "Blast from the Past" adında bir görevde sürpriz yumurta olarak yer almaktaydı.

emülasyon

NULLDC



Bugün kötü pazarlama stratejilerine ve **Playstation**'a kurban giden **Sega Dreamcast** oyunlarını PC'de nasıl oynayacağımızı anlatacağız. Alternatifler arasında en stabil emulator olarak **nullDC**'yi seçtik ama eğer sorun yaşarsanız **DEmul**'a ya da **Chankast**'a da yönelebilirsiniz.

- Öncelikle şu adrese girerek, nullDC'nin en güncel versiyonunu indiriyoruz: **tinyurl.com/ogz97-nulldc** (aynı adreste Linux versiyonu da var).
- Rar dosyasını PC'de münasip bir yere açıktan sonra bios, dx3 ve flash dosyalarına ihtiyacımız olacak. Tüm dosyaları indirdikten sonra, 'data' klasörüne atmalısınız. Bu dosyaları şu adresten topluca indirebilirsiniz: **tinyurl.com/ogz97-data**
- Son olarak Chankast emülatörünün .rar dosyasını indirerek, içindeki wmsbrowser dosyasını, nullDC'yi çıkardığımız klasörün içine gönderiyoruz: **tinyurl.com/ogz97-chankast**
- Ekstra hiçbir ayar yapmanıza gerek yok. Sadece kontrolcü kullanacaksanız, 'Options/Mapple/Port A' sekmesine giderek kontrolcünüzü tanıtabilirsiniz.
- Ardından tek yapmanız gereken oyun CD'nizi takmak (ya da iso dosyasını almak) ve onu nullDC'de çalıştırmak.

Shenmue III gelmeden önce ilk iki oyunu oynamak istersiniz hani belki... **-Enes K.**

SHENMUE III'TEN ÖNCE İLK İKİ OYUN İÇİN SEGA'NIN YAPACAĞI HAMLEYİ BEKLEYEBİLİRSİNİZ.

sen bu oyunu bilmezsin

TECMO CUP FOOTBALL GAME [GEN]

Diyelim ki bütün klasik **Kaptan Tsubasa** oyunlarını bitirdiniz fakat doymadınız. E aynı oyunları da tekrar oynamak istemiyorsunuz. O zaman geriye sadece serinin efsaneleşen ilk dört oyununa ait motoru birebir kullanan, çakmalık konusunda köşemizin eski misafirlerine bile elini öptürecek bir oyun kalıyor: *Tecmo Cup Football Game*. Gerçi çakma da denemez, çünkü firma gene Tecmo; motor adamların bizzat kendi bulduğu motor.

Aslında *TCFG* hiç çıkmamış bir oyun. Zamanında pek çok reklamı bile yapılmasına rağmen bilinmez şekilde iptal edilmiş ama ROM'unu internette kolayca bulabilirsiniz. Oyun resmi olarak hiç çıkmadığı için korsan bile diyemeyiz yani. Serinin unutulmaz "kararını ver, sahneyi izle, geliş" motorunu da tekrar anlatmıyorum. İkinci ve üçüncü oyunun grafik ve müziklerinin Sega Genesis'e uyarlanmış halini aynen kullanan oyun, saçına kadar da Tsubasa taklidi Robert'ın öyküsünü ele alıyor. Nankatsu çakması Dreams ile hayallerimizden peşinden koşuyoruz falan falan işte.

Daha birkaç gün önce benim gibi Tsubasa delisi bir dostumla oynadık bu oyunu ve inanılmaz güldük. Oyun yarım bırakıldığı için bazı eksikleri var fakat sonuna kadar oynanabilir durumda. Hatta bayağı bir seveni var. O yüzden ben gene de tavsiye edeyim dedim. Elçiye zeval olmaz. Ne de olsa Tsubasa içermeyen bir Tsubasa oyunu bu. **-Emre**



TECMO CUP SOCCER GAME

Captain Tsubasa'nın Famicom'daki ilk oyunu da Batı'ya uyarlanırken hangi akla hizmetse serinin tüm karakterleri çıkarılıp, Tecmo Cup Soccer Game adı altında yayınlanmıştı. Ona da bir bakabilirsiniz.

TEXAS CHAINSAW MASSACRE TARTIŞMASI

Leatherface olmanın bedeli

1983 Video Game Crash olayından bu köşede defalarca bahsetmişimdir herhalde. İşte o yıl özellikle Atari için oldukça bunalımlı bir yıldı, çünkü diğer firmaların Atari 2600'e lisanssız oyun yapmaları hakkındaki davayı bile kaybetmişlerdi. Zaten artık abartısız ipini koparan her programcı konsola oyun yapıyordu. Bu da dönemin korku filmleri *Texas Chansaw Massacre* ve *Halloween*'in haklarını elinde bulunduran Wizard Video'nun aklına değişik bir fikir getirdi: Neden yetişkinler için bu korku filmlerinin oyunlarını yapmıyorlardı ki?

"Nokta yemeyi ve hayaletleri unutun. Elektrikli testerenizi kuşanın ve Leatherface'in yerine geçin!" – Oyunun kutusundaki tanıtım notu bu.

İşte bu fikirle aynı yıl raflarda yerini aldı *Texas Chainsaw Massacre*. Oyuncular **Leatherface**'i yöneterek zavallı kurbanları kovalıyor, yakalayınca da elektrikli testereyle deşiyorlardı. Hatta konsolun bugün için ilkel sayılan kapasitesine rağmen elektrikli testerenin sesi de oldukça kaliteli aktarılmıştı. Kaldı ki kötü karakteri oynama fikrinin de video oyun tarihindeki ilk örneklerinden olduğu da söylenebilir.

Tabii bu kötüyü oynayıp iyileri katletme fikri bugün için sıradan geliyor ama o dönemler için fazlasıyla uç bir fikirdi çünkü video oyunlarının sadece çocuklar için olduğu düşünülüyordu. Oyun dünyası pek alışık olmadığı bu kare kare vahşet yüzünden (kaldı ki oyunda kan bile yoktu) dehşete kapıldı ve tepkiler yükselmeye başladı. Hatta inanır mısınız dükkânların büyük kısmı oyunu satmayı reddediyor, satan azınlık ise çocuklar görmesin diye raflarda arkalara saklıyordu.

Sonuç olarak tepkiler karşısında çaresiz kalan Wizard Video oyunun üretimini durdurdu ve dükkânların da satmak istememesi sonucu oyun kısa sürede ortadan kayboldu. Bu yüzden şimdi tam set olarak bulunması en zor ve pahalı Atari 2600 oyunlarından biri haline geldi.

Peki ya firmanın diğer korku oyunu *Halloween*? Aynı tepkileri almaktan korkan Wizard Video bu sefer oyunculara tabii ki de **Michael Myers**'in değil, bir bebek bakıcısının rolünü verdi. Ne kadar heyecan verici değil mi? **-Emre**



Video oyunlarının çocuk oyuncağı sayıldığı yıllarda kurbanları elektrikli testereyle deşme fikri ortalığı ayağa kaldırmaya yetiyordu. Kare kare olsa bile...

oradaydım

MUTLAK GÜÇ [SoulCalibur Legends - Final]

Siegfried'in tek isteği sevdiklerini koruyabilmektir. Çünkü babasını kaybettiğinden beri kendini aciz hissetmektedir. Bunun için de sahibine sonsuz güçler vadettiği söylenen efsanevi kılıç SoulEdge'in peşine düşer. Akabinde kılıcı da bulur, belasını da.

Uyandığında kendini Osmanlı İmparatorluğu'ndan Barbaros'un işgali altındaki Roma İmparatorluğu'nda bulur. Kendisini kurtaran bu insanlara ve Maskeli İmparator'a yardım sözü verir. Tabii bu esnada ihtiyaç duyduğu gücü elde etmek için de SoulEdge'in kayıp parçalarını toplayacaktır. Bu arada kendisi gibi bir kimsesiz olan Iska ile tanışır ve dost olurlar. Iska da hayatta tek yakını olan biricik kız kardeşini kaybetmiştir.

Beraberce önce SoulEdge'in kayıp parçalarını bulur, sonra da onun gücüyle Barbaros'u yenerler. Fakat onları bekleyen asıl sürpriz Barbaros'tan kalan SoulCalibur'u ele geçiren Maskeli İmparator'un elde ettiği güç karşısında aklını yitirmesidir. Zorlu bir savaşın ardından onu da yenen ve kılıçların ölümden başka hiçbir şey getirmediğini fark eden Siegfried her ikisini de bırakır.

Lakin Siegfried'i bir sürpriz daha beklemektedir. Bütün bu olanlar kardeşini kaybettiğinden beri mutlak güce şehvet duyan Iska'nın planıdır aslında. Bu iş için en başından beri herkesi kullanan Iska, her iki kılıcı da nihayet eline geçirmiştir artık. Kaçınılmaz şekilde eski dostlar savaşırlar, galip gelen taraf Siegfried olur.

Iska'nin son sözleri "Elbette sen de mutlak güce ihtiyaç duyacaksın Siegfried. Ve bütün dostların da sana ihanet edecek" olur. Üzgün biçimde oradan uzaklaşan Siegfried ise "Artık mutlak gücü istemiyorum" der ve şu sözlerin ardından yoluna devam eder:

"Seni bile kurtaramadıktan sonra ne önemi var?" **-Emre**





Oyungezer
SAYI: 97 - 2015/11

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 31 Ekim 2015

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




Fallout 4
Nuka Cola
HAZIRSANIZ, KAPIYI AÇIYORUZ...
ARALIK'TA OYUNGEZER'DE!